

Spis treści

Wprowadzenie	5
Instalacja systemu Windows 98	6
Minimalne wymagania niezbędne do prawidłowego przebiegu procesu instalacji	6
Użytkownik zainstalował już wcześniejszą wersję systemu (aktualizacja)	6
Nowa instalacja – użytkownik nie zainstalował wcześniejszej wersji Windows	7
Pulpit	8
Pulpit	10
Ikony	10
Pasek zadań	11
Okna	11
Okno systemu	12
Okno programu	14
Okno dialogowe	14
Posługiwanie się myszą	15
Stosowane konwencje opisu	16
1. Ćwiczenia podstawowe	17
Pulpit systemu Windows 98	17
Logowanie się do systemu	17
Przycisk Start	18
Podstawowe działania w oknach	20
Otwieranie okna	21
Zmiana położenia okna	21
Zmiana rozmiarów okna	22
Zamykanie okna	23
Programy	23
Uruchamianie programów systemu Windows 98	23
Wyszukiwanie	27
Programy aktywne i przełączenie między nimi	29
Zasoby dyskowe	30
Tworzenie folderu	30
Zmiana nazwy folderu	31
Kopiowanie pliku lub folderu	32
Przenoszenie pliku lub folderu	35
Kopiowanie pliku lub folderu na dyskietkę	36
Szybkie przenoszenie i kopiowanie	37
Usuwanie pliku lub folderu	39

Kosz	39
Menu podręczne	41
System pomocy	44
Zamykanie systemu	48
2. Ćwiczenia złożone	51
Dodatkowe wyposażenie	51
Edytor tekstów WordPad	51
Zasady tworzenia tekstów	51
Wprowadzanie tekstu do dokumentu	53
Zachowywanie dokumentu	54
Otwieranie dokumentu istniejącego na dysku	55
Formatowanie dokumentu	56
Wycinanie	58
Kopiowanie	59
Wprowadzanie do dokumentu grafiki	61
Edytor rysunków Paint	62
Tworzenie rysunków i ich wstawianie do dokumentu	62
Drukowanie	65
Instalacja nowej drukarki	65
Drukowanie	66
Optymalizacja pracy systemu	67
Skróty	67
Automatyczne uruchamianie programu po rozpoczęciu pracy Windows	69
Moje dokumenty	72
Dostosowywanie menu Start	73
Pasek zadań i paski narzędzi	77
Dostosowywanie wyglądu pulpitu do własnych upodobań	79
Style pulpitu	79
Ustawianie wygaszacza ekranu oraz tapety	83
Zmiana sposobu wyświetlania ikon	85
Zmiana wyglądu wskaźnika myszy	86
Obsługa systemu	87
Harmonogram zadań	87
Formatowanie dysku	90
Test dysku	91
Defragmentacja dysku	92
Konwersja na system plików FAT32	94
3. Ćwiczenia do samodzielnego wykonania	97

Wprowadzenie

W ostatnim czasie ukazała się na rynku kolejna wersja jednego z najpopularniejszych systemów operacyjnych. Mowa tu oczywiście o systemie operacyjnym Windows 98 firmy Microsoft. Jest to następca systemu Windows 95.

Mimo iż w dalszym ciągu bardzo wielu użytkowników korzysta w swej pracy z systemu operacyjnego DOS oraz wcześniejszych wersji Windows (3.1x), należy oczekiwać, że przyszłość będzie należeć do systemów operacyjnych podobnych do Windows 98. Stąd słusznie zakłada się, iż liczba ich użytkowników będzie się stale zwiększać.

Wielu z nich będzie potrzebowało podręcznika, który w przystępny sposób przedstawi metody rozwiązywania konkretnych problemów napotykanych w codziennej pracy z systemem. To zadanie zamierza spełnić choć w niewielkim stopniu niniejsza książka.

Zagadnienia obsługi i pełnego wykorzystywania systemu Windows 98 są tak rozległe, że zasygnalizowane tu problemy stanowią jedynie ich niewielką część. W zamysle autorów książka nie miała być podręcznikiem opisującym bardzo dokładnie wszelkie możliwości programu, ponieważ byłoby to powielanie instrukcji wydanej przez producenta. Podręcznik ten ma na celu jedynie oswojenie użytkownika z nowym systemem operacyjnym oraz rozbudzenie w nim pragnienia poszukiwania nowych rozwiązań na własną rękę.

Pominięta została też kwestia współpracy systemu operacyjnego z Internetem, gdyż jest to zagadnienie zbyt szerokie, by traktować je tak pobieżnie. Temu zagadnieniu poświęcona jest odrębna publikacja pt. „Internet z Windows 98”, która ukaże się niebawem nakładem wydawnictwa MIKOM.

Książka ta jest zeszytem ćwiczeń. Każde z nich zostało rozwiązane. Rozwiązanie jest podane w postaci szczegółowo wypunktowanej sekwencji czynności, której wierne wykonanie z pewnością zaowocuje poprawnym rozwiązaniem ćwiczenia. Dzięki temu także osoba nie mająca dużego doświadczenia w pracy z komputerem będzie w stanie wykonać każde z ćwiczeń.

Autorzy życzą przyjemnej nauki obsługi systemu operacyjnego.

Instalacja systemu Windows 98

Minimalne wymagania niezbędne do prawidłowego przebiegu procesu instalacji

Sprzęt:	Procesor typu 486, 66 MHz
	Monitor VGA
	Co najmniej jeden dysk twardy mający wolne: – 195 MB, dla uaktualnienia z systemu Windows 95 – 225 MB, dla nowej instalacji w systemie plików FAT16 – 175 MB, dla nowej instalacji w systemie plików FAT32
	Stacja dyskietek 3,5-calowych oraz stacja dysków CD-ROM
Pamięć:	16 MB
Oraz:	Mysz
	Modem lub faks-modem, jeżeli użytkownik zamierza korzystać z Internetu
	Karta sieciowa, jeżeli komputer ma pracować w sieci
	Karta dźwiękowa i głośniki lub słuchawki, jeżeli użytkownik zamierza odtwarzać dźwięk

Wątpliwości pojawiające się podczas procesu instalacji można rozwiązać, korzystając z systemu Pomocy. Uruchamia się go klawiszem F1. Pomoc odnosi się do danego momentu instalacji. Proces instalacji można anulować w każdej chwili klawiszem F3.

Istotne w procesie instalacji jest to, że system Windows 95 można zaktualizować do systemu Windows 98. Sposób i przebieg instalacji systemu zależy od tego, czy na komputerze jest zainstalowana wcześniejsza wersja systemu Windows.

Użytkownik zainstalował już wcześniejszą wersję systemu (aktualizacja)

- ◆ Uruchamiamy komputer.
- ◆ Uruchamiamy system Windows 95.
- ◆ Wkładamy dysk CD-ROM lub dyskietkę instalacyjną numer 1 do odpowiedniej stacji.
- ◆ Klikamy przycisk **Tak** w odpowiedzi na pytanie o uaktualnienie.

lub

- ♦ Z menu **Start** wybieramy polecenie **Uruchom**. W oknie **Uruchom** podajemy ścieżkę dostępu do programu instalacyjnego, np.:
 - dla stacji dysków: **a:\setup** (lub **b:\setup**);
 - dla stacji CD-ROM: **d:\setup** lub **(e:\setup)**.

Można także skorzystać z polecenia **Przeglądaj** i w oknach dialogowych odszukać właściwy dysk oraz plik rozpoczynający instalację.

- ♦ Klikamy przycisk **OK**.
- ♦ W obu przypadkach pojawia się kolejne okna **Kreatora instalacji systemu Windows 98**, obrazujące postęp instalacji systemu. Zamknięcia danego okna, co automatycznie powoduje przejście do następnej fazy instalacji, dokonuje się kliknięciem przycisku **Dalej**.
- ♦ Wykonujemy instrukcje Kreatora.

Podczas uaktualniania automatycznie przyjmowane są ustawienia poczynione w poprzedniej wersji systemu. Również zainstalowane programy z wersji poprzedniej znajdują się w uaktualnieniu.

- ♦ Gdy system zostanie uruchomiony, należy się do niego zalogować. Sposób logowania został opisany w Ćwiczeniu 1.1.

Nowa instalacja – użytkownik nie zainstalował wcześniejszej wersji Windows

- ♦ Uruchamiamy komputer.
- ♦ Wkładamy dysk startowy do stacji dyskiety. Dysk startowy tworzymy jak następuje:
 - Z menu **Start** wybieramy polecenie **Ustawienia**, następnie polecenie **Panel sterowania**, w końcu klikamy ikonę **Dodaj/Usuń programy**, aby otworzyć okno dialogowe **Właściwości: Dodaj/Usuń programy** na karcie **Dysk startowy**.
 - Klikamy przycisk **Utwórz dysk**.
 - Dalej wykonujemy instrukcje pojawiające się na ekranie.
- ♦ Uruchamiamy komputer ponownie.
- ♦ Do odpowiedniej stacji wkładamy dysk CD-ROM z systemem Windows 98.
- ♦ Wpisujemy z klawiatury cyfrę **1** i naciskamy klawisz Enter.
- ♦ W wierszu poleceń MS-DOS wpisujemy wyraz *setup*, a następnie naciskamy klawisz Enter.

Na ekranie pojawia się komunikat o potrzebie przetestowania dysku komputera.

- ◆ Potwierdzamy przyjęcie komunikatu poprzez naciśnięcie klawisza Enter.

Uruchomiony zostaje program testujący ScanDisc, który wyszukuje ewentualne błędy na dysku i poprawia je.

- ◆ Po zakończeniu testu naciskamy klawisz x.
- ◆ Pojawiają się okna **Kreatora instalacji systemu Windows 98**, obrazujące postęp instalacji systemu. Zamknięcia danego okna, co automatycznie powoduje przejście do następnej fazy instalacji, dokonuje się kliknięciem przycisku **Dalej**.
- ◆ Wykonujemy instrukcje Kreatora.

Dostępne są następujące rodzaje instalacji:

- **Standardowa** – program instaluje wszystkie elementy systemu, które były dostępne w jego poprzedniej wersji. Ten typ instalacji jest polecany użytkownikom z mniejszym doświadczeniem.
- **Portatywna** – instalacja pozwalająca zaoszczędzić miejsce na dysku, m.in. przez dołączenie opcji oszczędzających energię. Zalecana dla komputerów przenośnych.
- **Minimalna** – są instalowane wyłącznie pliki niezbędne do uruchomienia systemu. Ten typ instalacji jest zalecany użytkownikom z mniejszym doświadczeniem, mającym mało wolnego miejsca na dysku.
- **Niestandardowa** – użytkownik samodzielnie wybiera elementy systemu, które będą zainstalowane w komputerze. Ten typ instalacji jest odpowiedni dla użytkowników z dużym doświadczeniem.

Jeżeli decydujemy się nie uaktualniać systemu Windows 95, lecz instalować na nowo system Windows 98, zostaje on zainstalowany w nowym folderze; system nie przyjmuje automatycznie ustawień dokonanych w poprzedniej wersji, a co za tym idzie, programy zainstalowane w Windows 95 należy na nowo zainstalować, jeżeli chcemy z nich korzystać także w Windows 98.

- ◆ Gdy system zostanie uruchomiony, należy się do niego zalogować. Sposób logowania został opisany w Ćwiczeniu 1.1.

Pulpit

Na rysunku 0.1 został przedstawiony wygląd pulpitu systemu Windows 98 po pierwszym uruchomieniu. Widnieje na nim ekran **System Windows 98 – Zapraszamy** oraz pasek kanałów.



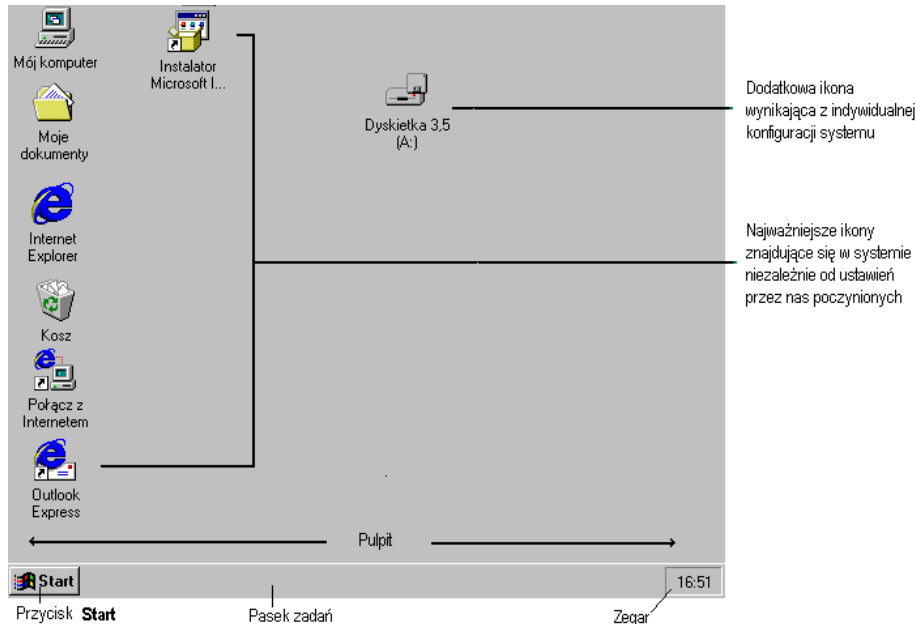
Rysunek 0.1. Pulpit systemu Windows 98 z widocznym oknem **System Windows – Zapraszamy** i paskiem kanałów

W stosunku do poprzedniej wersji systemu dają się zauważyć już na początku dwie nowości:

- Okno **System Windows 98 – Zapraszamy**. Ekran ten umożliwia rejestrację kopii systemu (po kliknięciu przycisku **Zarejestruj teraz**), uzyskanie natychmiastowego połączenia z Internetem (**Połącz się z Internetem**), uruchomienie samouczka (**Odkryj Windows 98**) oraz zdiagnozowanie komputera i zwiększenie jego wydajności (**Konserwacja systemu**).
- **Pasek kanałów**. Kanał dostarcza zawartość Internetu do naszego komputera. Wiadomości te są pogrupowane tematycznie. Lista kanałów na komputerze podłączonym do Internetu jest stale aktualizowana. Zawartość paska kanałów można zmieniać zgodnie z upodobaniami. Aby obejrzeć kanał, wystarczy kliknąć jego nazwę w obrębie paska kanałów.

Jak można zorientować się z opisu, kanały dają łączność z Internetem. We wstępie do tej książki autorzy zaznaczają, że zagadnienie Internetu jest zbyt szerokie, by zbywać je pobieżnym opisem w tej książce. Temu zagadnieniu poświęcona będzie oddzielna publikacja tych samych autorów, która ukaże się niebawem nakładem wydawnictwa MIKOM.

Rysunek 0.2 przedstawia Pulpit systemu Windows 98 po zamknięciu okien **System Windows – Zapraszamy** i paska kanałów.



Rysunek 0.2. Pulpit systemu Windows 98

Elementami widocznymi w pierwszym rzędzie są: pulpit oraz pasek zadań, na którym jest umieszczony przycisk **Start**.

Pulpit

Jest to obszar zajmujący całą przestrzeń ekranu systemu Windows 98, na którym są rozmieszczone ikony (zależnie od zainstalowanych elementów systemu oraz ustawień przez nas dokonanych).

Ikony

Najważniejszymi ikonami, które pojawiają się niezależnie od poczynionych przez użytkownika ustawień systemu, są:

- **Mój komputer** – wybranie tej ikony umożliwia obejrzenie wszystkich obiektów na wszystkich dyskach komputera oraz zasobów sieciowych, do których komputer jest podłączony.
- **Moje dokumenty** – w folderze tym przechowujemy dokumenty lub inne pliki, które często otwieramy i dlatego chcemy mieć do nich łatwy dostęp. Edytory w Windows 98 (jak WordPad, Paint itp.) domyślnie zapisują nowe dokumenty w tym folderze.
- **Internet Explorer** – wybranie tej ikony przez dwukrotne kliknięcie umożliwia przeglądanie sieci Internet.

- **Kosz** – jest to miejsce do przechowywania usuniętych plików. Do czasu jego opróżnienia nie są one usuwane z dysku, a jedynie znikają z pulpitu. Element systemu usuwa się, przeciągając go myszą na ikonę Kosza.
- **Połącz z Internetem** – ikona ta jest skrótem do **Kreatora połączeń internetowych**, który pozwala uzyskać połączenie internetowe oraz skonfigurować konto internetowe.
- **Outlook Express** – ikona ta jest skrótem do programu Outlook Express. Program ten jest wykorzystywany do wysyłania i odbierania poczty elektronicznej oraz do nawigowania pomiędzy serwerami z grupami dyskusyjnymi.
- **Instalator Microsoft Internet Explorer 3.01** – uruchamia instalację przeglądarki internetowej Microsoft Internet Explorer.

Poza opisanymi ikonami na ekranie monitora widnieje pasek zadań z przyciskiem **Start**.

Pasek zadań

Jest to obszar reprezentujący aktualną sytuację w systemie. Znajdują się na nim przyciski reprezentujące otwarte okna, ikona skrótu do programu **Harmonogram zadań**, ikony oznaczające np. aktywną drukarkę, rodzaj zainstalowanej klawiatury czy też baterie (zasilanie laptopa) oraz zegar. Ten fragment paska zadań ilustruje rysunek 0.3.



Rysunek 0.3. Harmonogram zadań, klawiatura, głośność, zegar

Na pasku zadań widnieją też skróty: **Pokaż kanały**, **Pokaż pulpit**, **Uruchom przeglądarkę Internet Explorer**, które widoczne są na rysunku 0.4.



Rysunek 0.4. Pasek zadań ze skrótami

Na pasku zadań umieszczony jest także przycisk **Start**.

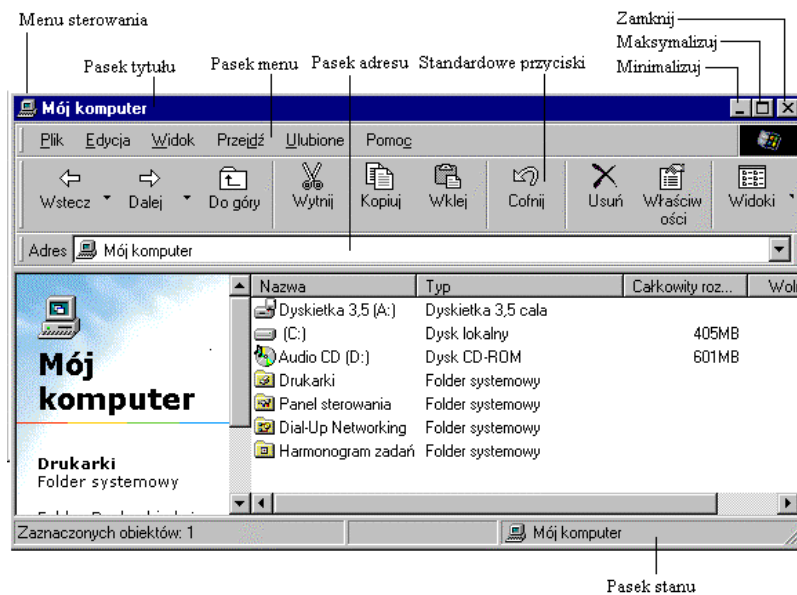
Jest to podstawowy element systemu. Umożliwia on pełne korzystanie z zasobów systemu, gdyż zawiera programy, dokumenty, ustawienia itp. dostępne w systemie.

Okna

Po kliknięciu przycisku **Start** są uruchamiane elementy systemu. Są one umieszczone w oknach.













Okno systemu

Pewne elementy okna są wspólne dla wszystkich programów napisanych dla systemu Windows. Chodzi tu przede wszystkim o tytuł okna oraz przyciski sterujące. Na rysunku 0.5 zaprezentowano przykładowe okno.



Rysunek 0.5. Przykładowe okno systemu Microsoft 98

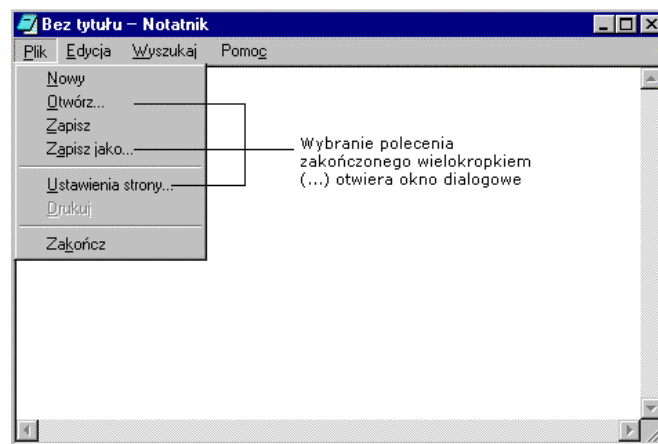
- **Pasek tytułu** – zawiera on nazwę okna.
- **Przycisk Menu sterowania** – przycisk znajdujący się po lewej stronie paska tytułu, oznaczony symbolem oddającym zawartość okna (np. na rysunku 0.5 jest to komputer, a w wypadku okna **Notatnik** jest to schematyczny rysunek notesika). Kliknięcie go otwiera menu systemu Windows, które umożliwia zamknięcie aplikacji lub przełączenie na inną działającą aplikację.
- **Przyciski zmiany rozmiarów okna** – przyciski znajdujące się po prawej stronie nagłówka okna. Kliknięcie jednego z nich powoduje:
 - zwinięcie okna do postaci przycisku na pasku zadań,
 - powiększenie okna do rozmiarów całego ekranu,
 - zamknięcie okna.
- Poniżej paska tytułu znajduje się **pasek menu**. Jego zawartość jest uzależniona od rodzaju otwartego okna. W celu łatwiejszego i szybszego dostępu poszczególne funkcje zostały pogrupowane tematycznie w odpowiednie menu.

- **Standardowe przyciski** – podpisy pod tymi przyciskami można zlikwidować, wybierając polecenie **Etykiety adresowe** z menu **Paski narzędzi**.
 - **Wstecz** () – wyświetla poprzednio oglądaną stronę sieci Web.
 - **Dalej** () – wyświetla następną stronę sieci Web.
 - **Do góry** () – powoduje przejście do katalogu nadrzędnego.
 - **Wytnij** () – umożliwia przeniesienie zaznaczonego fragmentu do schowka w taki sposób, że znika on z ekranu komputera.
 - **Kopiuj** () – umożliwia przeniesienie zaznaczonego fragmentu do schowka w taki sposób, że nie znika on z ekranu komputera.
 - **Wklej** () – umożliwia „wyjęcie” ze schowka umieszczonego tam elementu.
 - **Cofnij** () – umożliwia odwołanie ostatnio wykonanej operacji.
 - **Usuń** () – umożliwia usunięcie zaznaczonego elementu bez potrzeby wydawania ciągu poleceń z menu **Plik**.
 - **Właściwości** () – umożliwia wyświetlenie informacji o zaznaczonym elemencie (pliku, katalogu itp.).
 - **Widoki** () – umożliwia wyświetlenie zawartości okna (ikon) w różny sposób.
 - **Skrót do Internetu** () – umożliwia szybkie połączenie z Internetem.
 - **Pasek adresu** – zawiera adres internetowy wyświetlanej strony lub (jeżeli komputer nie jest podłączony do sieci) ścieżkę dostępu do danego pliku czy katalogu.
- Na ogół zawartość okna nie mieści się w całości na ekranie. W oknie jest wówczas pokazywany tylko jego fragment. W celu obejrzenia pozostałej zawartości okna należy posłużyć się **paskami przewijania**. Znajdują się one po prawej stronie i pod obszarem okna. Na pasku znajduje się pole przewijania. Symbolizuje ono położenie widocznego na ekranie fragmentu względem całego okna. Paski umożliwiają przewijanie zawartości na ekranie w kierunku pionowym i poziomym. Zasady posługiwania się obydwoma paskami są takie same, dlatego zostanie opisany jedynie sposób korzystania z paska przewijania pionowego. Na przykład – widać tylko środkowy fragment zawartości okna, a chcemy obejrzeć jego górną część. W tym celu należy klikać przycisk oznaczony strzałką skierowaną w górę () , znajdujący się w górnej części paska przewijania pionowego. W trakcie tej operacji na ekranie tekst jest przewijany do początku, a **pole przewijania** przesuwa się w górę. Można także przewijać tekst, korzystając z klawiszy ze strzałkami, umieszczonych na klawiaturze.

- **Pasek stanu** – zawiera informacje na temat zaznaczonego elementu okna. Na przykład w przypadku dysku C w oknie Mój komputer podane są: liczba zaznaczonych obiektów w oknie, dostępne wolne miejsce na dysku C oraz ikona otwartego okna.

Okno programu

Rysunek 0.6 przedstawia przykładowe okno programu, różniące się nieco od okna na rysunku 0.5. Oprócz elementów wspólnych dla wszystkich okien systemu Windows 98, widać rozwijalne menu, które pojawia się po kliknięciu odpowiedniego polecenia z menu głównego (w tym wypadku **Plik**). Z tego menu można wybrać potrzebne polecenie.



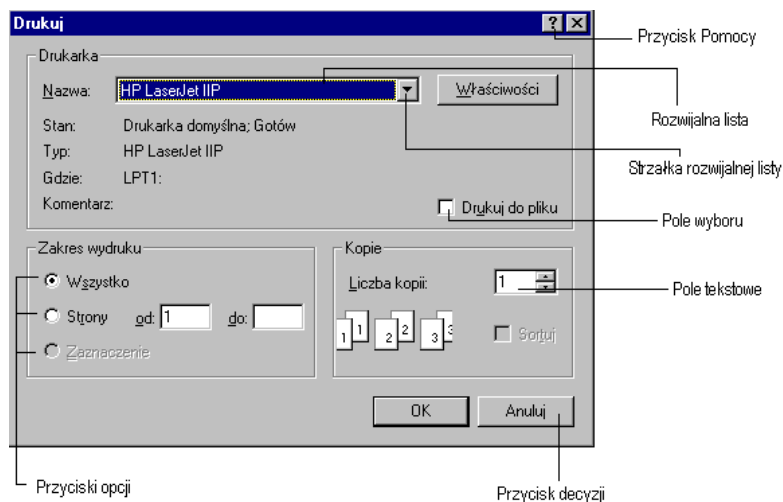
Rysunek 0.6. Przykładowe okno programu systemu Windows 98

Okno dialogowe

Na rysunku 0.7 zaprezentowano przykładowe okno dialogowe, którego elementy można znaleźć w każdym oknie dialogowym.

Każdy z typów pól różni się sposobem obsługi:

- **Pole listy rozwijalnej** – jest to pole rozwijalne, co symbolizuje przycisk oznaczony strzałką skierowaną w dół (▾), znajdujący się po prawej stronie pola. Po kliknięciu go lub wybraniu z klawiatury przycisku oznaczonego także strzałką w dół jest otwierana lista, która zawiera dostępne parametry. Właściwy parametr wybiera się, klikając go. Spowoduje to wpisanie go do pola listy. Można wybrać tylko jeden z dostępnych parametrów.



Rysunek 0.7. Przykładowe okno dialogowe systemu Windows 98

- **Przycisk decyzji** – kliknięcie tego przycisku spowoduje podjęcie przez program działania, które jest na nim opisane. Kliknięcie przycisku **Anuluj** spowoduje, iż otwarte okno zostanie zamknięte, a ustawienia poczynione w nim przez użytkownika zostaną przez system zignorowane. Kliknięcie przycisku **OK** spowoduje także zamknięcie okna dialogowego, lecz z równoczesną akceptacją poczynionych w nim ustawień.
- **Pole wyboru** – jest to pole, w którym uaktywnia się daną opcję lub rezygnuje z niej. Opcja jest aktywna, jeżeli w polu po jej prawej stronie pojawi się „fajka”. Aby wstawić lub usunąć ten znacznik, należy kliknąć pole. Pole wyboru umożliwia wybór wielu opcji jednocześnie (pole wybrane – ☒; pole nie wybrane – ☐)
- **Przycisk opcji** – jest to pole o charakterze zbliżonym do pola wyboru. Aktywna opcja oznaczona jest czarną kropką. Aby uaktywnić opcję, należy kliknąć kółko obok jej nazwy. Odwołanie danej opcji jest możliwe tylko przez zaznaczenie innej opcji z danej grupy. Przycisk opcji umożliwia wybór tylko jednej opcji (opcja wybrana – ☒; opcja nie wybrana – ☐)
- **Pole tekstowe** – jest to pole, w którym można wpisać z klawiatury odpowiedni parametr. Na ogół jest to liczba. Niekiedy obok pola tekstowego znajdują się dwie strzałki (). Wówczas klikanie pola oznaczonego strzałką w górę powoduje zwiększenie wartości widniejącej w polu tekstowym, natomiast klikanie pola oznaczonego strzałką w dół – zmniejszenie tej wartości.

Posługiwanie się myszą

System Windows 98 jest środowiskiem graficznym, a większość operacji dokonywana jest przy użyciu myszy. W ćwiczeniach będą pojawiać się zalecenia dotyczące

sposobu jej użycia. W tym podrozdziale przedstawiono podstawowe zasady posługiwania się myszą oraz czynności, które można za jej pomocą wykonywać.

Jeżeli użytkownik przesuwa mysz po stole lub innej gładkiej powierzchni, to wskaźnik myszy wiernie odwzorowuje na ekranie wszystkie te ruchy. W ten sposób umieszcza się wskaźnik na wybranym obiekcie (ta czynność nosi nazwę **wskazania**), a następnie klika się przyciskami myszy w sposób odpowiadający zamierzeniom użytkownika. Poniżej przedstawiono sposoby klikania, rozpoznawane przez system Windows 98.

- **Kliknięcie** – jest to pojedyncze naciśnięcie i puszczenie lewego przycisku myszy. Umożliwia to na przykład wywołanie z menu odpowiedniego polecenia.
- **Kliknięcie dwukrotne** – jest to dwukrotne szybkie naciśnięcie i puszczenie lewego przycisku myszy. Umożliwia to na przykład uruchomienie programu przedstawionego w postaci ikony.
- **Kliknięcie prawym przyciskiem myszy** – jest to pojedyncze naciśnięcie i puszczenie prawego przycisku myszy. Umożliwia to na przykład wywoływanie menu podręcznego.
- **Przeciągnięcie** – naciśnięcie lewego przycisku myszy w jakimś miejscu, a następnie – bez puszczenia przycisku – przesunięcie wskaźnika myszy w inne miejsce, po czym puszczenie lewego przycisku myszy.
- **Pojedyncze kliknięcie** – jeżeli ustalimy sposób wyświetlania elementów pulpitu jako styl sieci Web, wówczas wystarczy najechać kursorem na element pulpitu (np. ikonę), który chcemy zaznaczyć, aby go wyróżnić (nie trzeba klikać). Wystarczy natomiast tylko raz kliknąć, by otworzyć zaznaczony element.

Stosowane konwencje opisu

- Na początku każdego ćwiczenia znajduje się krótkie wprowadzenie do zagadnienia oraz zapowiedź tematyki. Tekst ćwiczenia jest napisany kursywą. Poniżej treści ćwiczenia podano sposób rozwiązania w postaci szczegółowych punktów, których dokładne wykonanie pozwoli poprawnie wykonać ćwiczenie. Punkty te następują po rombie (◆), natomiast szczegółowe zalecenia dotyczące wykonania danej czynności – po „kropie” (•). Czarny kwadracik (■) kończy ćwiczenie.
- Nazwa każdego okna, ikony, przycisku, polecenia itp. została wytłuszczona.
- Nazwy plików i folderów zostały napisane wersalikami.
- Dodatkowe zalecenia lub uwagi, mogące być pomocne w późniejszej samodzielnej pracy z systemem, zostały umieszczone w ramce.

1. Ćwiczenia podstawowe

Pierwsza grupa ćwiczeń w tej książce zawiera zagadnienia niezbędne do posługiwania się systemem Windows 98. Ćwiczenia zawierają rozwiązania podane w postaci szczegółowych punktów, których przestrzeganie pozwoli na poprawne wykonanie danego ćwiczenia. W grupie drugiej zapoznamy się z zagadnieniami zaawansowanymi, natomiast w grupie trzeciej, zamieszczonej w końcowej części podręcznika, znajdują się ćwiczenia do rozwiązania.

Ćwiczenia są ułożone tematycznie według stopnia trudności; od najprostszych do coraz bardziej skomplikowanych. Wszystkie ćwiczenia mają czytelny i przejrzysty układ, zatem autorzy uważają, iż łatwo będzie się do niego przyzwyczaić i nie spowoduje on trudności w korzystaniu z niniejszego zeszytu.

Pulpit systemu Windows 98

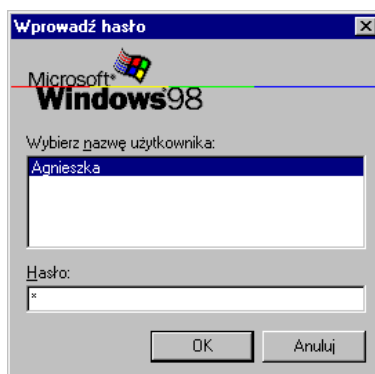
Rozpoczynamy naukę obsługi systemu Windows 98. Pierwsza grupa ćwiczeń umożliwi zapoznanie się z układem pulpitu systemu oraz zostaną w niej wyjaśnione zasady posługiwania się widocznymi na nim elementami

Logowanie się do systemu

Ćwiczenie 1.1

Zalogować się do systemu Windows 98.

Po uruchomieniu komputera pojawia się okno **Wprowadź hasło**, przedstawione na rysunku 1.1.



Rysunek 1.1. Okno dialogowe **Wprowadź hasło**

- ♦ W oknie tym wpisujemy swoją nazwę użytkownika, nadaną podczas instalacji systemu lub podczas zakładania konta użytkownika (pole **Wybierz nazwę użytkownika**), oraz hasło (pole **Hasło**).

Hasło zabezpiecza nasze dane przed dostępem do nich osób niepowołanych. Może się ono składać maksymalnie z 14 znaków. Administrator systemu może wyłączyć tę opcję i wówczas podawanie hasła nie będzie konieczne.

- ♦ Klikamy przycisk **OK**. System zostanie uruchomiony.

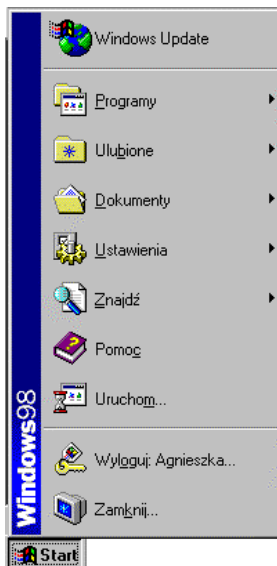


Przycisk Start

Po zalogowaniu się do systemu na pulpicie pojawiają się ikony, omówione we Wprowadzeniu, oraz pasek zadań, na którym znajduje się przycisk **Start**. Umożliwia on uruchamianie wszystkich elementów systemu Windows 98. Ćwiczenie 1.2 omawia sposób korzystania z przycisku **Start**.

Ćwiczenie 1.2

*Rozwinąć menu **Start**, aby zapoznać się z jego zawartością, którą przedstawiono na rysunku 1.2, a następnie je zwinąć.*



Rysunek 1.2. Rozwinięte menu **Start**

- ♦ Ustawiamy wskaźnik myszy na przycisku **Start**.

- ♦ Klikamy ten przycisk myszą. Rozwinie się wówczas menu **Start** zawierające następujące polecenia:
 - **Windows Update** – jest to witryna w sieci WWW zawierająca dodatki dla systemu Windows 98, jak np. Service Pack czy też nowe pliki systemowe i sterowniki urządzeń.
 - **Programy** – wyświetla wszystkie dostępne w danym komputerze programy i foldery.
 - **Ulubione** – umożliwia otwieranie najczęściej wykorzystywanych plików i stron WWW.
 - **Dokumenty** – wyświetla wszystkie dotychczas otwierane dokumenty.
 - **Ustawienia** – wyświetla te elementy systemu, których ustawienia użytkownik może zmieniać zgodnie z własnymi preferencjami.
 - **Znajdź** – narzędzie ułatwiające poszukiwanie właściwego elementu (pliku, programu itp.).
 - **Pomoc** – umożliwia wyświetlenie okna pomocy.
 - **Uruchom** – uruchamia dany element po podaniu ścieżki dostępu do niego.
 - **Wyloguj (Nazwa użytkownika)** – umożliwia wylogowanie się danego użytkownika bez potrzeby kończenia pracy komputera.
 - **Zamknij...** – podaje kilka możliwości zakończenia danej sesji.
- ♦ Ponownie klikamy myszą przycisk **Start** w celu zwinienia menu.

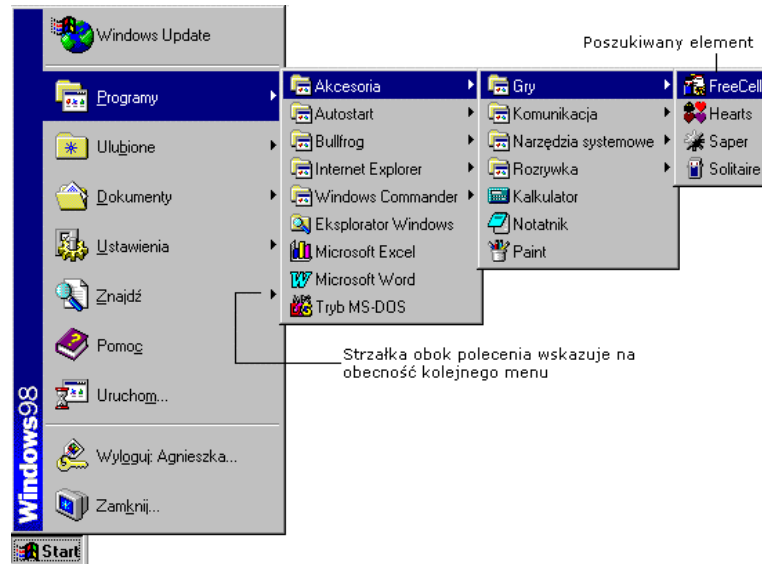


Kolejne ćwiczenie prezentuje bogactwo zawartości menu **Start** oraz jego olbrzymie możliwości.

Ćwiczenie 1.3

Z wykorzystaniem menu **Start** odszukać grę **FREECELL**. Po wykonaniu ćwiczenia zamknąć otwarte menu.

- ♦ Rozwijamy menu **Start**.
- ♦ Umieszczamy wskaźnik myszy na poleceniu **Programy**. Strzałka obok tego polecenia (▶) świadczy o tym, że można rozwinąć kolejne menu.
- ♦ Chwilę czekamy (nie ma potrzeby klikać). Menu **Programy** rozwinie się po kilku sekundach.
- ♦ Umieszczamy wskaźnik myszy na poleceniu **Akcesoria**. Należy zwrócić uwagę, iż tam także znajduje się strzałka wskazująca na obecność kolejnego menu.



Rysunek 1.3. Struktura rozwiniętych menu

- ◆ Umieszczamy wskaźnik myszy na poleceniu **Gry** w rozwiniętym menu **Akcesoria** (ponownie pojawia się strzałka).
- ◆ Wyszukujemy grę FREECELL w menu **Gry**.

Struktura rozwiniętych menu powinna być zbliżona do przedstawionej na rysunku 1.3.

- ◆ Klikamy ponownie przycisk **Start** w celu zamknięcia wszystkich otwartych menu.



Zawartość poszczególnych menu na rysunkach poglądowych oraz na komputerach różnych użytkowników może być różna, gdyż zależy ona od zainstalowanych elementów systemu. Nie należy zatem popadać w przerażenie, widząc na przykładowych rysunkach w niniejszej książce elementy, których nie można odnaleźć na swoim komputerze lub odwrotnie.

Podstawowe działania w oknach

Kolejna grupa ćwiczeń pozwoli zapoznać się z podstawowymi operacjami wykonywanymi na oknach oraz w ich obrębie. Poznamy zatem między innymi zasady zmiany wielkości okien oraz nauczymy się otwierać je, zmieniać ich położenie oraz je zamykać.

Otwieranie okna

W tym miejscu zostanie opisany tylko jeden z wielu sposobów otwierania okna. Pozostałe metody zostaną omówione w następnym podrozdziale, zatytułowanym „Programy”.

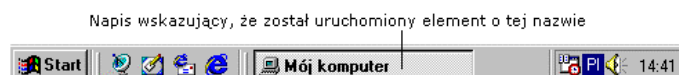
Ćwiczenie 1.4

Otworzyć okno **Mój komputer**, którego ikona znajduje się na pulpicie.

- ♦ Umieszczamy wskaźnik myszy na ikonie **Mój komputer**.
- ♦ Klikamy dwukrotnie tę ikonę.

Otworzy się wówczas okno **Mój komputer**, przedstawione na rysunku 0.5 (we Wprowadzeniu).

W tym momencie zmienia się wygląd paska zadań. Wskazuje on, że został uruchomiony element o podanej nazwie (tzn. że otwarte jest okno o danej nazwie).



Rysunek 1.4. Pasek zadań po otwarciu okna **Mój komputer**

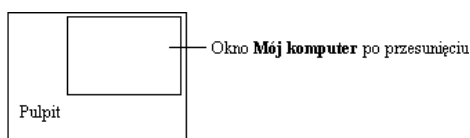
■

Zmiana położenia okna

Niekiedy z pewnych względów życzymy sobie, aby dane okno znajdowało się w innym miejscu na pulpicie, niż w chwili obecnej. Sytuacja taka może się zdarzyć, gdy na przykład pracujemy jednocześnie z programami w dwóch oknach (tworzymy rysunki w edytorze rysunków Paint, a następnie umieszczamy je w edytorze tekstów WordPad i chcemy widzieć postępy swej pracy w obu oknach jednocześnie). Ćwiczenie 1.5 omawia metodę zmiany położenia okna.

Ćwiczenie 1.5

Umieścić okno **Mój komputer** w prawym górnym rogu pulpitu, co przedstawiono na rysunku 1.5.



Rysunek 1.5. Przemieszczenie okna **Mój komputer**

- ◆ Umieszczamy wskaźnik myszy w obszarze paska tytułowego okna **Mój komputer**.
- ◆ Weiskamy i przytrzymujemy lewy przycisk myszy.
- ◆ Trzymając wciśnięty lewy przycisk myszy przeciągamy okno w odpowiednie miejsce (w tym wypadku jest to prawy dolny róg pulpitu). Okno jest „przyklejone” do wskaźnika.
- ◆ Puszczamy lewy przycisk myszy, gdy okno osiągnie właściwe położenie.
Obecnie okno znajduje się w nowym miejscu na pulpicie.





Zmiana rozmiarów okna

Bardzo często zawartość okna nie mieści się w nim lub też (jak w wypadku np. edytora tekstów) wygodniej jest pracować w oknie o większych rozmiarach. Ćwiczenia 1.6 oraz 1.7 omawiają sposoby zmiany rozmiarów okna.

Ćwiczenie 1.6

*Powiększyć okno **Mój komputer** do wymiarów całego ekranu, a następnie przywrócić pierwotne wymiary okna.*

Powiększanie okna do wymiarów całego ekranu


- ◆ Klikamy przycisk **Maksymalizuj** () . Okno powiększa się i przesłania cały pulpit.
Przywracanie pierwotnych wymiarów
- ◆ Klikamy przycisk **Przywróć** () , który zastąpił używany w poprzednim ćwiczeniu przycisk **Maksymalizuj**. Okno wraca do poprzednich wymiarów.



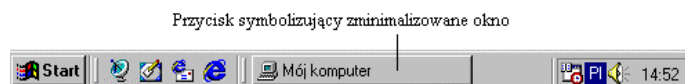
Ćwiczenie 1.7

*Zminimalizować okno **Mój komputer** do postaci przycisku na pasku zadań, a następnie wywołać to okno ponownie na pulpit.*

Minimalizowanie okna

- ◆ Klikamy przycisk **Minimalizuj** () , co spowoduje zniknięcie okna **Mój komputer** z pulpitu.

Okno nie jest jednak zamknięte i nie trzeba od początku go otwierać, o czym świadczy zmiana, jaka zaszła w pasku zadań. W miejscu napisu informującego o aktywności elementu pojawił się przycisk. Pasek zadań został przedstawiony na rysunku 1.6.



Rysunek 1.6. Przycisk na pasku zadań symbolizujący zminimalizowane okno **Mój komputer**

Przywracanie okna

- ◆ Klikamy przycisk na pasku zadań o nazwie takiej samej, jak nazwa okna (w naszym wypadku jest to przycisk **Mój komputer**).

Okno wraca na pulpit w miejsce, w którym znajdowało się dotychczas, i ma taki sam rozmiar.

Można także zmieniać rozmiar okna przez ustawienie wskaźnika myszy w jego dowolnym rogu i przeciągnięcie przy wciśniętym lewym przycisku myszy tego rogu do odpowiedniego położenia. Na zakończenie należy puścić przycisk myszy. Ten sposób umożliwia zmianę rozmiarów okna dostosowaną do naszych preferencji. Nie jesteśmy bowiem ograniczeni z góry ustalonymi wymiarami okna.

Zamykanie okna

Po otwarciu wielu okien i wykonaniu w nich operacji użytkownik naturalną kolejną rzeczą zechce je zamknąć, choćby z tego powodu, że pogubiłby się w ich gąszczu. Ćwiczenie 1.8 pozwoli zapoznać się z najczęściej używanym sposobem zamykania okna.

Ćwiczenie 1.8

*Zamknąć okno **Mój komputer**.*

- ◆ Klikamy przycisk **Zamknij** (☒).
- ◆ Okno znika z ekranu.

Na pasku zadań nie pojawiają się żadne przyciski. Okno zostało naprawdę zamknięte i, aby pojawiło się na ekranie, należy je ponownie otworzyć.


Programy

Uruchamianie programów systemu Windows 98

Uruchamianie programów w systemie Windows 98 może odbywać się w bardzo różny sposób. Kolejny zestaw ćwiczeń pozwoli zapoznać się z podstawowymi sposobami uruchamiania programów oraz kończenia ich pracy.

Ćwiczenie 1.9

Uruchomić grę FREECELL z wykorzystaniem menu **Programy**. Po wykonaniu ćwiczenia zamknąć okno programu. UWAGA: Poszukiwaliśmy już tej gry w ćwiczeniu 1.3.

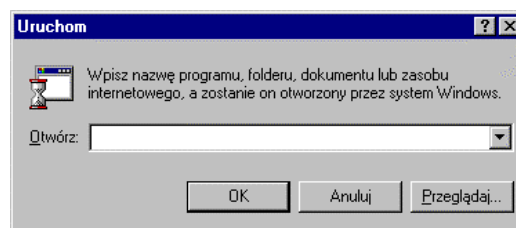
- ♦ Klikamy przycisk **Start**.
- ♦ Z rozwiniętego menu wybieramy polecenie **Programy**.
- ♦ Z rozwiniętego menu wybieramy polecenie **Akcesoria**.
- ♦ Z rozwiniętego menu wybieramy polecenie **Gry**.
- ♦ W rozwiniętym menu klikamy polecenie **FreeCell**.
Otworzy się wówczas okno tego programu.
- ♦ Zamykamy okno gry klikając przycisk .



Ćwiczenie 1.10

Uruchomić grę FREECELL z wykorzystaniem polecenia **Uruchom**. Po wykonaniu ćwiczenia zamknąć okno uruchomionego programu.

- ♦ Klikamy przycisk **Start**.
- ♦ Z rozwiniętego menu wybieramy polecenie **Uruchom**.
Otworzy się wówczas okno dialogowe, w którym wpisać należy nazwę programu, jaki chcemy uruchomić (FREECELL), co ilustruje rysunek 1.7.
- ♦ Potwierdzamy wybór klikając przycisk **OK**, co powoduje zamknięcie okna **Uruchom** i uruchomienie gry.
- ♦ Po wykonaniu ćwiczenia zamykamy okno gry FREECELL.



Rysunek 1.7. Okno dialogowe **Uruchom**



Dotychczas zaprezentowano najprostsze sposoby uruchamiania programów w systemie Windows 98. Nie trzeba było podawać dokładnej lokalizacji poszukiwanego pliku na dysku. Nie zawsze jednak sytuacja jest tak komfortowa. Bardzo często

trzeba znać położenie obiektu. Kolejne ćwiczenia wskażą sposoby postępowania w takich sytuacjach.

Ćwiczenie 1.11

Uruchomić grę FREECELL korzystając z Eksploratora Windows. (Gra FREECELL znajduje się w folderze WINDOWS w pliku FREECELL).

- ◆ Uruchamiamy Eksploratora Windows. W tym celu:
 - Klikamy przycisk **Start**.
 - Z rozwiniętego menu wybieramy polecenie **Programy**.
 - Z rozwiniętego menu wybieramy polecenie **Eksplorator Windows**.

Otworzy się wówczas okno dialogowe **Eksploracja**. Można w nim ustalić dysk oraz folder, w którym jest zawarty poszukiwany plik.

- ◆ W obszarze **Wszystkie foldery** wyszukujemy folder WINDOWS, klikając strzałki przewijania, a po zakończeniu poszukiwań otwieramy folder, klikając znak plus (+) umieszczony po lewej stronie tej pozycji. Wraz z rozwinięciem się zawartości tego folderu znak po jego lewej stronie zmienia się na minus (-).

Otwarcie folderu symbolizuje ikona przedstawiająca otwarty skoroszyt (📁). Folder zamknięty jest oznaczony zamkniętym skoroszytem (📁). Znak plus (+) po lewej stronie nazwy folderu oznacza, iż folder ten zawiera w sobie inne foldery.

W tym momencie okno **Eksploracja** zmienia nazwę na **Eksploracja – Windows**, a jednocześnie w drugim obszarze okna pojawiają się pliki i foldery, które znajdują się w folderze WINDOWS.

- ◆ Znajdujemy, korzystając ze strzałek przewijania, plik FREECELL.
- ◆ Klikamy dwukrotnie nazwę pliku FREECELL, co spowoduje otwarcie okna gry.
- ◆ Po wykonaniu ćwiczenia zamykamy okno gry oraz wszystkie okna otwarte podczas wykonywania ćwiczenia.

■

W wielu przypadkach nazwa programu jest różna od nazwy pliku zawierającego program. W następnym ćwiczeniu podajemy sposób postępowania w takiej sytuacji.

Ćwiczenie 1.12

*Uruchomić KALKULATOR z wykorzystaniem polecenia **Uruchom**.*

- ◆ Otwieramy okno **Uruchom** w sposób opisany w ćwiczeniu 1.10.
- ◆ Wpisujemy nazwę poszukiwanego programu (KALKULATOR).

- ♦ Klikamy przycisk **OK**, co POWINNO! spowodować otwarcie programu. Tak się jednak nie dzieje. Zamiast tego pojawia się komunikat informujący o niemożności odnalezienia pliku o podanej nazwie.
- ♦ Potwierdzamy przyjęcie komunikatu, klikając przycisk **OK**, co spowoduje powrót do okna **Uruchom**.
- ♦ Wybieramy przycisk **Przeglądaj**, aby „własnoręcznie” poszukać pliku.
Wówczas otworzy się okno dialogowe **Przeglądaj**, w którym można ustalić dysk, na którym znajduje się poszukiwany plik, oraz jego nazwę.
- ♦ W obszarze **Szukaj w** rozwijamy listę, klikając strzałkę widniejącą po jej lewej stronie.
Wiemy, że KALKULATOR jest elementem systemu Windows 98 (tzn. że znajduje się w folderze WINDOWS).
- ♦ Wybieramy zatem z rozwiniętej listy **Szukaj w** dysk, na którym zainstalowany został system Windows 98 (najczęściej jest to dysk C), rozwijamy jego zawartość i z niej wybieramy folder WINDOWS.
W dolnym oknie pojawią się wszystkie foldery i pliki zawarte w folderze WINDOWS. Po ich przejrzaniu widać, że obok ikony przedstawiającej kalkulator (🧮) widnieje nazwa CALC.
- ♦ Klikamy dwukrotnie nazwę pliku CALC, co spowoduje powrót do okna **Uruchom**, lecz w polu **Otwórz** widnieje obecnie ścieżka dostępu do pliku.
- ♦ Kliknięcie przycisku **OK** powoduje zamknięcie okna dialogowego **Uruchom** i otwarcie okna kalkulatora, zapisanego w strukturze plików jako CALC.

■

Ścieżka dostępu jest to zapis położenia pliku w komputerze. Na ścieżkę dostępu składa się:

- oznaczenie literowe dysku (dyskietki lub napędu CD), za którym występują zawsze dwukropek (:) oraz ukośnik odwrotny, tzw. backslash (\), (np. c:\ lub a:\);
- nazwa folderu, w którym znajduje się plik (np. WINDOWS);
- nazwa pliku, który będzie uruchomiony wraz z jego rozszerzeniem podanym po kropce (np. CALC.EXE).

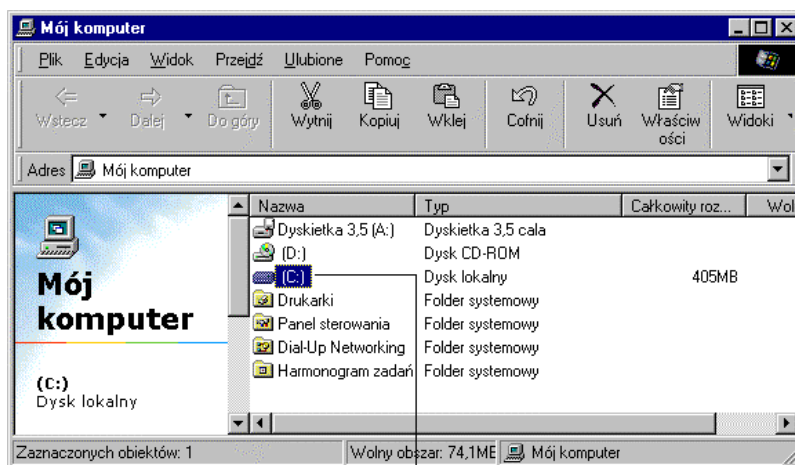
Ćwiczenie 1.12

*Uruchomić grę KALKULATOR, korzystając z ikony **Mój komputer**.*

- ♦ Klikamy dwukrotnie ikonę **Mój komputer** umieszczoną na pulpicie.

Wówczas otworzy się okno **Mój komputer**, znane już z poprzednich ćwiczeń.

- ♦ W oknie tym klikamy dwukrotnie ikonę symbolizującą dysk, na którym jest zainstalowany system Windows 98 (ikona ta została wyróżniona na rysunku 1.8).



Klikamy dwukrotnie na wyróżnionej ikonie dysku C

Rysunek 1.8. Okno dialogowe **Mój komputer** z wyróżnioną ikoną dysku C

Otwiera się wówczas okno prezentujące zawartość tego dysku.

- ♦ W tym oknie klikamy dwukrotnie nazwę folderu **WINDOWS**.
Otwiera się okno **Windows**, przedstawiające zawartość folderu **WINDOWS**.
- ♦ W oknie tym wyszukujemy plik **CALC** i klikamy dwukrotnie jego nazwę.
Otworzy się okno kalkulatora.
- ♦ Zamykamy wszystkie okna otwarte podczas wykonywania ćwiczenia.

■

Wyszukiwanie

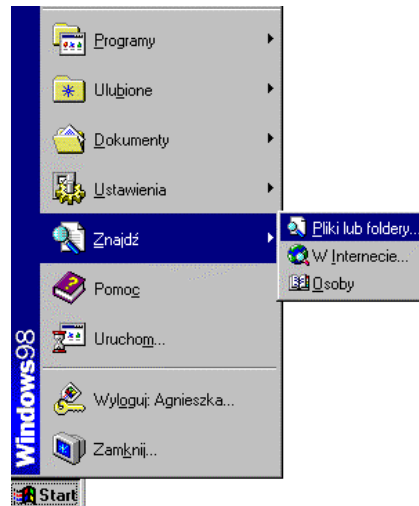
Niekiedy trzeba odnaleźć pewien program lub dokument, a nie wiadomo, gdzie go szukać. W takim wypadku można skorzystać z polecenia **Znajdź**.

Ćwiczenie 1.13

Odnaleźć, korzystając z polecenia **Znajdź**, dokument tekstowy **INTERNET** zawierający uwagi na temat programu **Microsoft Internet Explorer**.

- ♦ Klikamy przycisk **Start**.
- ♦ Rozwijamy menu **Znajdź**.

- ♦ Z tego menu wybieramy polecenie **Pliki lub foldery**.

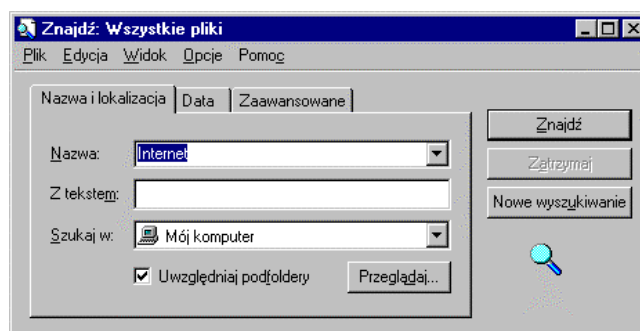


Rysunek 1.9. Menu **Znajdź**, polecenie **Pliki lub foldery**

Znak wielokropka (...) po poleceniu oznacza, że zostanie otwarte okno dialogowe (zobacz rysunek 1.9).

Wówczas rozwinie się okno dialogowe **Znajdź**, w którym podajemy nazwę poszukiwanego pliku oraz określamy obszar dysku, który będzie przeszukiwany.

- ♦ Wpisujemy „INTERNET” w polu **Nazwa**.
- ♦ Z listy rozwijalnej **Szukaj w** wybieramy polecenie **Mój komputer**, które oznacza maksymalny obszar, czyli wszystkie dyski komputera, jako że zupełnie nie wiemy, gdzie dany plik może się znajdować.



Rysunek 1.10. Okno dialogowe **Znajdź**

- ♦ Kliknięciem przycisku **Znajdź** uruchamiamy proces poszukiwań.

Przeszukiwane są wszystkie dyski, a efekty tych poszukiwań pojawiają się na dole okna.

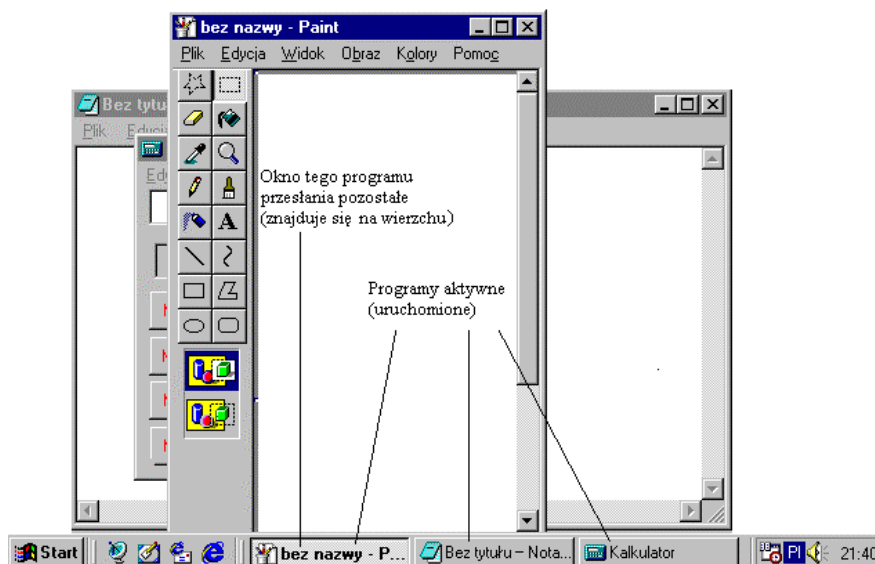
Odnalezionych zostało wiele plików i folderów o poszukiwanej nazwie. Szukamy wśród nich pliku oznaczonego ikoną symbolizującą kartkę papieru (📄), która oznacza dokument tekstowy.

- ♦ Otwieramy dokument, klikając dwukrotnie nazwę pliku.
Widać od razu, że jest to poszukiwany przez nas dokument.
- ♦ Po wykonaniu ćwiczenia zamykamy okno dokumentu oraz wszystkie otwarte okna.

Kolejny zestaw ćwiczeń pozwoli zapoznać się z zasadami obsługi programów w systemie Windows 98. Następnie zostanie omówiony system pomocy. Na zakończenie zostaną przedstawione sposoby kończenia pracy w systemie Windows 98.

Programy aktywne i przełączenie między nimi

Program jest aktywny, jeżeli na pasku zadań pojawia się przycisk symbolizujący jego działanie. Obecnie zostaną omówione funkcje paska zadań. Następne ćwiczenie pozwoli zapoznać się z możliwościami oferowanymi przez pasek zadań.



Rysunek 1.11. Wygląd paska zadań po uruchomieniu trzech programów

Ćwiczenie 1.14

Uruchomić programy *Notatnik*, edytor rysunków *Paint* oraz *Kalkulator*, a następnie przełączyć się do okna edytora *Paint*.

- ♦ Uruchamiamy w dowolny sposób podane programy. Na pasku zadań po uruchomieniu kolejnego programu pojawia się nowy przycisk z jego nazwą.
- ♦ Klikamy przycisk **Bez nazwy** – **Paint** znajdującym się w obrębie paska zadań, aby to okno przesłoniło otwarte okna.

Okno edytora rysunków pojawia się w miejscu okna kalkulatora i obecnie ono zasłania pozostałe otwarte okna programów.

- ♦ Po wykonaniu ćwiczenia zamykamy wszystkie otwarte okna.



Zasoby dyskowe

Do zarządzania zasobami na dyskach w komputerze mamy doskonałe narzędzie – Eksplorator Windows, który został już poprzednio omówiony. Obecnie zapoznamy się z jego możliwościami w zakresie obsługi plików i folderów. Pod pojęciem obsługi kryje się kopiowanie, przenoszenie, tworzenie oraz usuwanie plików i folderów. Te wszystkie czynności są niezbędne w codziennej pracy z komputerem. W tej części zeszytu zamieszczone są ćwiczenia, które ułatwią nabycie biegłości w tym zakresie.

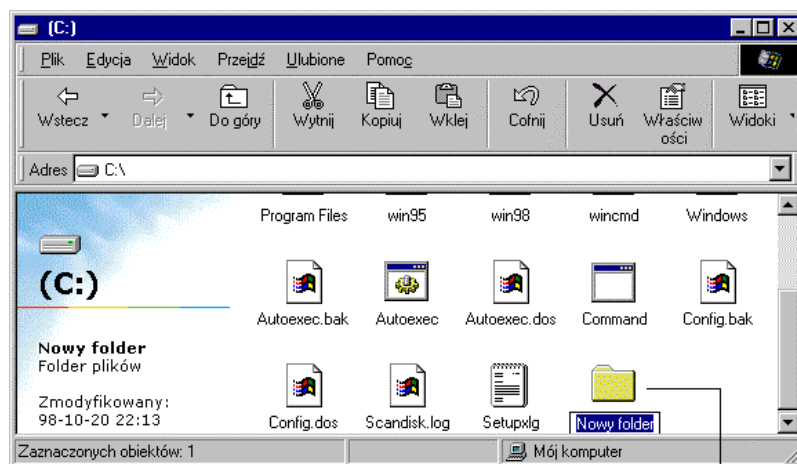
Tworzenie folderu

Foldery ułatwiają pracę, ponieważ służą do porządkowania dokumentów na dysku. Pełnią podobną funkcję, jak katalogi w bibliotece, które porządkują zbiory i ułatwiają dotarcie do poszukiwanej książki.

Ćwiczenie 1.15

Utworzyć na dysku C folder o nazwie PRACA.

- ♦ Otwieramy okno **Mój komputer**.
- ♦ Klikamy dwukrotnie ikonę symbolizującą dysk C.
- ♦ W otwartym oknie klikamy menu **Plik**, co powoduje jego rozwinięcie.
- ♦ Wybieramy polecenie **Nowy element**.
- ♦ Z rozwiniętego menu wybieramy polecenie **Folder**.
- ♦ Zostaje utworzony nowy folder o nazwie NOWY FOLDER, która jest wyróżniona. W to miejsce należy wpisać wymyśloną przez siebie nazwę (w naszym wypadku jest to nazwa PRACA), a następnie nacisnąć klawisz Enter, aby potwierdzić dokonanie operacji.



W tym polu należy wpisać nazwę folderu (PRACA)

Rysunek 1.12. Nadawanie nazwy folderowi

- ◆ Dwukrotne kliknięcie ikony folderu powoduje otwarcie jego okna. Okno to jest na razie puste. W tym oknie można umieszczać różne pliki skopiowane lub przeniesione, co przedstawimy w następnych ćwiczeniach.
- ◆ Po wykonaniu ćwiczenia zamykamy wszystkie otwarte okna.

■

Zmiana nazwy folderu

Niekiedy może się okazać, iż nazwa folderu nie jest już odpowiednia do jego zawartości. W takim wypadku dla własnej wygody można zmienić jego nazwę.

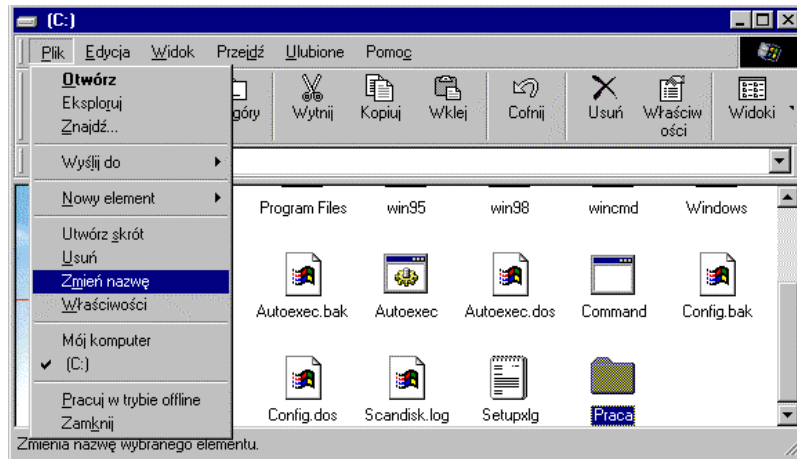
Ćwiczenie 1.16

Zmienić nazwę folderu utworzonego w poprzednim ćwiczeniu na ZMIANA. Po wykonaniu ćwiczenia powrócić do poprzedniej nazwy folderu (PRACA).

- ◆ Otwieramy okno **Mój komputer**, a następnie okno, w którym są umieszczone pliki i foldery zawarte na dysku C (w tym także folder PRACA).
- ◆ Wyróżniamy nazwę folderu, klikając ją.
- ◆ Z menu **Plik** wybieramy polecenie **Zmień nazwę** (patrz rys. 1.13).

Dotychczasowa nazwa folderu zostanie umieszczona na czarnym pasku i wyróżniona.

- ◆ Wpisujemy nową nazwę folderu: ZMIANA.



Rysunek 1.13. Menu **Plik**, polecenie **Zmień nazwę**

- ◆ Potwierdzamy dokonanie zmiany naciśnięciem klawisza Enter.
- ◆ W ten sam sposób ponownie zmieniamy nazwę folderu na PRACA.
- ◆ Po wykonaniu ćwiczenia zamykamy wszystkie otwarte okna.



Kopiowanie pliku lub folderu

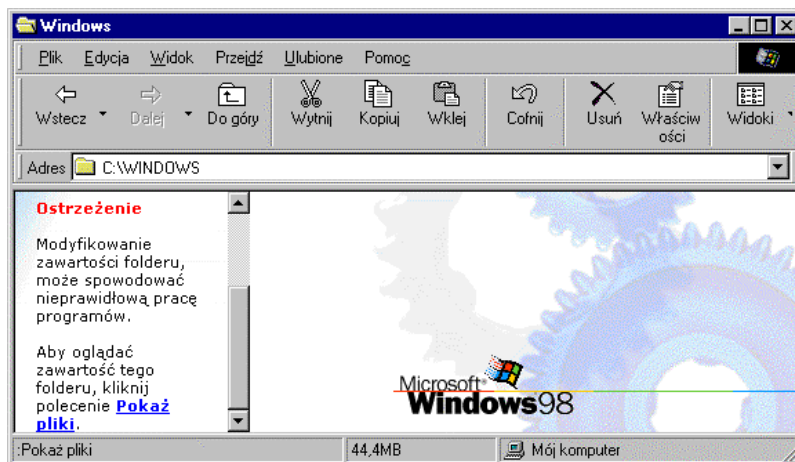
Kopiowanie jest niezbędne wówczas, gdy zachodzi potrzeba powielenia danych. Najczęściej ma to miejsce wtedy, gdy chcemy opracowany dokument przegrać na dyskietkę celem dalszej pracy na innym komputerze lub chcemy ze względów bezpieczeństwa mieć kilka kopii dokumentu.

Ćwiczenie 1.17

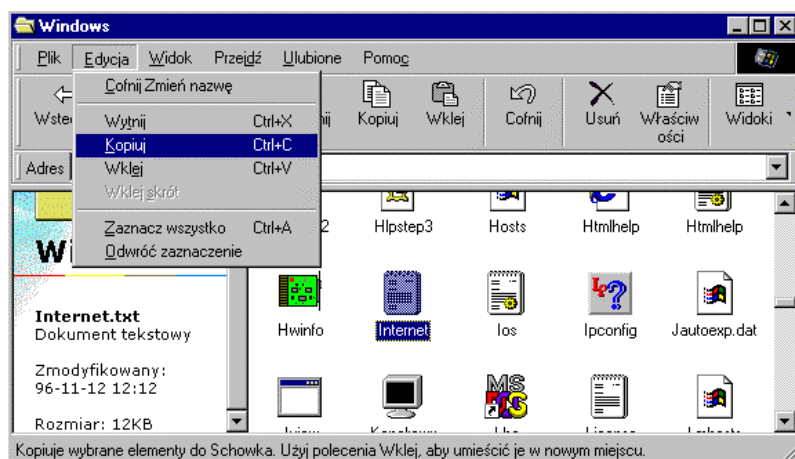
Skopiować plik INTERNET znajdujący się w folderze WINDOWS do folderu PRACA.

- ◆ Otwieramy okno **Mój komputer**.
- ◆ Wybieramy dysk, na którym jest zainstalowany system Windows 98 (najczęściej jest to dysk C).
- ◆ Otwieramy folder WINDOWS, dwukrotnie klikając jego ikonę.
- ◆ Zapoznajemy się z treścią ostrzeżenia, a następnie klikamy podkreślone polecenie **Pokaż pliki** (patrz rys. 1.14).
- ◆ Wyszukujemy plik INTERNET i wyróżniamy jego nazwę klikając ją.
- ◆ Z menu **Edycja** wybieramy polecenie **Kopiuj** (patrz rys. 1.15).

Zawartość pliku zostanie skopiowana do schowka.



Rysunek 1.14. Ostrzeżenie systemu Windows 98



Rysunek 1.15. Menu Edycja, polecenie Kopiuj

Schówek jest to obszar pamięci, gdzie może być chwilowo przechowywany plik, dokument lub jego fragment, który chcemy przenieść lub skopiować. W schowku może się znajdować jednorazowo tylko jeden element. Po skopiowaniu lub wycięciu któregoś pliku czy dokumentu nie można kopiować lub wycinać następnego, aż do momentu usunięcia poprzedniego ze schowka przez wklejenie na odpowiednie miejsce na dysku. Umieszczenie w schowku dwóch elementów bez wklejenia pierwszego z nich z powrotem na dysk spowoduje jego bezpowrotną stratę. Schówek będzie zawierał jedynie drugi element.

- ♦ Uaktywniamy okno, w którym znajduje się zawartość dysku C, klikając przycisk „do góry” (↑) na pasku narzędzi.
- ♦ Otwieramy folder PRACA, do którego ma zostać skopiowany plik DRUKARKI.
- ♦ Z menu **Edycja** wybieramy polecenie **Wklej**.

Powoduje to wstawienie zawartości schowka do folderu. Plik INTERNET pojawia się w folderze PRACA, jednocześnie nie znikając z folderu WINDOWS, gdyż został on skopiowany, a nie przeniesiony. Można to sprawdzić, porównując zawartość obu folderów.

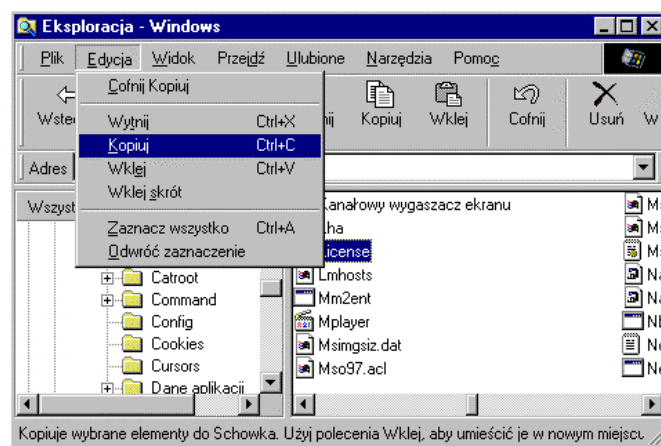
- ♦ Zamykamy wszystkie okna otwarte podczas wykonywania ćwiczenia.



Ćwiczenie 1.18

Skopiować plik LICENSE z folderu WINDOWS do folderu PRACA z użyciem Eksploratora Windows.

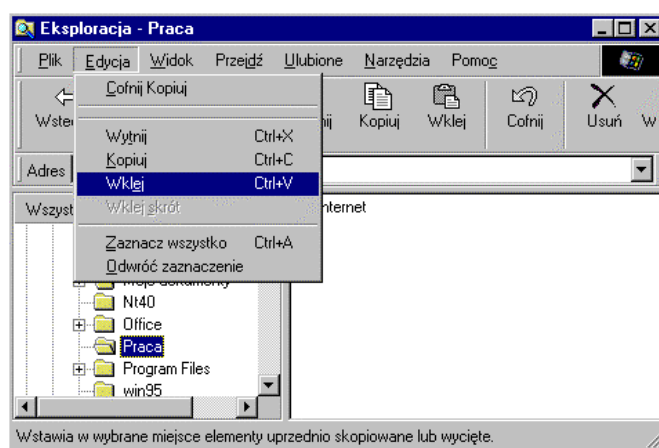
- ♦ Uruchamiamy Eksplorator Windows.
- ♦ Wybieramy plik, który ma zostać skopiowany. W tym celu:
 - Wyszukujemy folder WINDOWS w obszarze **Wszystkie foldery** i otwieramy go.
 - Wyszukujemy plik LICENSE w okienku prezentującym zawartość folderu WINDOWS i wyróżniamy go.
 - Z menu **Edycja** wybieramy polecenie **Kopiuj**, co pozwoli wstawić plik LICENSE do schowka.



Rysunek 1.16. Menu **Edycja**, polecenie **Kopiuj**

- ♦ Ustalamy folder, do którego plik ma być skopiowany. W tym celu:
 - Wyszukujemy folder PRACA w obszarze **Wszystkie foldery** (na dysku C).
 - Klikamy jego nazwę.

W oknie prezentującym zawartość folderu PRACA znajduje się plik INTERNET.



Rysunek 1.17. Menu **Edycja**, polecenie **Wklej**

- Z menu **Edycja** wybieramy polecenie **Wklej**.

W folderze PRACA pojawiają się dwa pliki: INTERNET oraz LICENSE.

- ♦ Zamykamy wszystkie okna otwarte podczas wykonywania ćwiczenia.

Przenoszenie pliku lub folderu

Przenoszenie pliku polega na tym, że plik jest usuwany z folderu, w którym dotychczas się znajdował, a jednocześnie pojawia się w nowym folderze.

Ćwiczenie 1.19

Utworzyć nowy folder o nazwie **MOJE** na dysku C. Z wykorzystaniem okna **Mój komputer** przenieść plik **INTERNET** z folderu **PRACA** do folderu **MOJE**.

- ♦ Tworzymy nowy folder o nazwie **MOJE** na dysku C.
- ♦ Otwieramy folder **PRACA**.
- ♦ Wyszukujemy w nim plik **INTERNET** i wyróżniamy jego nazwę.
- ♦ Z menu **Edycja** wybieramy polecenie **Wytnij**.
- ♦ Otwieramy utworzony folder **MOJE**.

- ♦ Z menu **Edycja** wybieramy polecenie **Wklej**.
Plik INTERNET pojawi się w folderze MOJE, a jednocześnie zniknie z folderu PRACA.
- ♦ Zamykamy wszystkie okna otwarte podczas wykonywania ćwiczenia.



Ćwiczenie 1.20

Przenieść plik LICENSE z folderu PRACA do folderu MOJE z wykorzystaniem Eksploratora Windows NT.

- ♦ Uruchamiamy Eksplorator Windows NT.
- ♦ Wyszukujemy i otwieramy folder PRACA.
W obszarze prezentującym zawartość folderu PRACA znajduje się plik LICENSE.
- ♦ Wyróżniamy plik LICENSE, klikając jego nazwę.
- ♦ Z menu **Edycja** wybieramy polecenie **Wytnij**.
- ♦ Otwieramy folder MOJE.
W folderze tym znajduje się plik INTERNET.
- ♦ Z menu **Edycja** wybieramy polecenie **Wklej**.
W folderze MOJE pojawią się dwa pliki: INTERNET oraz LICENSE, natomiast folder PRACA jest pusty, co możemy łatwo sprawdzić, otwierając go.
- ♦ Zamykamy wszystkie okna otwarte podczas wykonywania ćwiczenia.

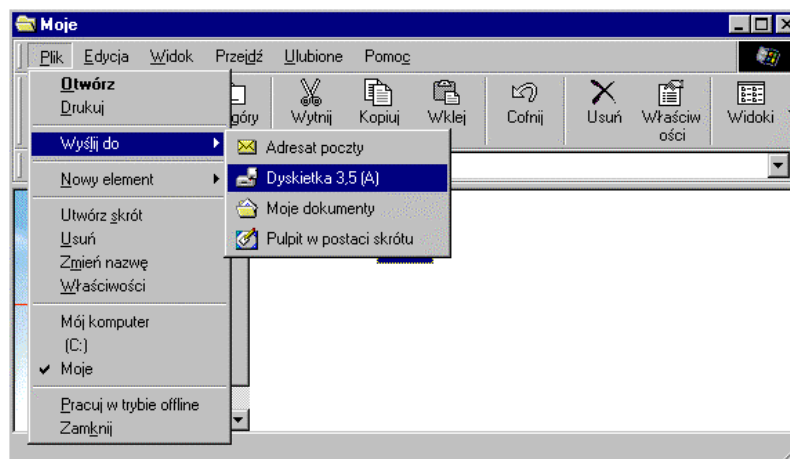


Kopiowanie pliku lub folderu na dyskietkę

Ćwiczenie 1.21

*Z wykorzystaniem polecenia **Mój komputer** skopiować na dyskietkę plik LICENSE z folderu MOJE.*

- ♦ Wkładamy dyskietkę do właściwej stacji dysków.
- ♦ Otwieramy okno **Mój komputer**.
- ♦ Otwieramy folder MOJE.
- ♦ Wyróżniamy plik LICENSE.
- ♦ Z menu **Plik** wybieramy polecenie **Wyślij do**, a z rozwiniętego podmenu wybieramy polecenie **Dyskietka 3,5 (A)**.
- ♦ Plik zostanie zapisany na dyskietce.



Rysunek 1.18. Menu **Plik**, polecenie **Wyślij do**, polecenie **Dyskietka 3,5 (A)**

- ◆ Klikamy dwukrotnie ikonę symbolizującą stację dysków, w której znajduje się dyskietka. Pozwala to otworzyć okno prezentujące zawartość dyskietki. Na dyskietce znajduje się obecnie plik LICENSE.
- ◆ Po wykonaniu ćwiczenia zamykamy wszystkie otwarte okna.

■

Analogicznie postępujemy w przypadku kopiowania lub przenoszenia na dyskietkę danych z wykorzystaniem Eksploratora Windows.

Szybkie przenoszenie i kopiowanie

Szybkość i praktyczność tej metody polega na tym, iż nie jest konieczne rozwijanie odpowiednich menu. Cała operacja wykonywana jest za pomocą metody przeciągania (ang. *drag and drop*).

Ćwiczenie 1.22

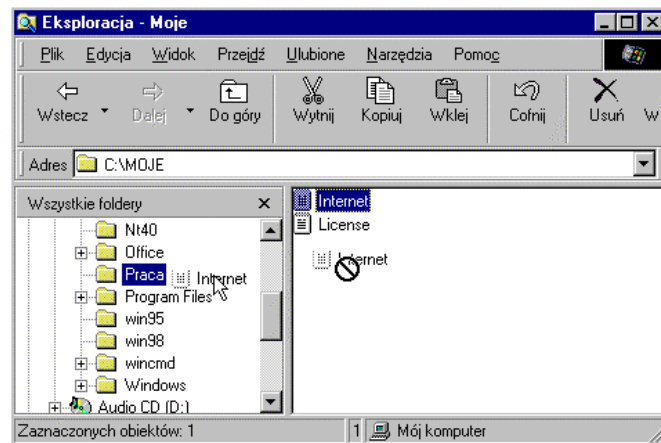
Przenieść plik INTERNET z folderu MOJE do folderu PRACA.

Do tej metody idealnie nadaje się Eksplorator Windows.

- ◆ Uruchamiamy Eksplorator Windows.
- ◆ Wyszukujemy i otwieramy folder MOJE.
- ◆ Ustawiamy wskaźnik myszy na nazwie pliku INTERNET.

- ◆ Weiskamy lewy klawisz myszy i, nie puszczając go, przeciągamy „przyklejony” do wskaźnika plik INTERNET do obszaru **Wszystkie foldery** na nazwę folderu PRACA.

Folder PRACA zostanie wyróżniony.



Rysunek 1.19. Przenoszenie pliku przy wykorzystaniu metody przeciągania

- ◆ Gdy przeciągniemy plik na wyróżniony folder PRACA, puszczamy lewy przycisk myszy.

Plik INTERNET zniknie z folderu MOJE, gdyż znajduje się już w folderze PRACA. Można się o tym przekonać, otwierając folder PRACA i sprawdzając jego zawartość.

- ◆ Po wykonaniu ćwiczenia zamykamy wszystkie otwarte okna.


■

W obrębie folderów na tym samym dysku pliki są jedynie przenoszone w opisany sposób. Kopiowanie w ten sposób odbywa się wyłącznie pomiędzy dyskami, o czym przekona użytkownika następne ćwiczenie.

Ćwiczenie 1.23

Skopiować plik LICENSE z folderu MOJE na dyskietkę, korzystając z metody przeciągania.

- ◆ Wkładamy dyskietkę do odpowiedniej stacji dysków.
- ◆ Uruchamiamy Eksplorator Windows NT.
- ◆ Otwieramy folder MOJE.
- ◆ Umieszczamy wskaźnik myszy na nazwie pliku LICENSE.

- ♦ Wciskamy lewy przycisk myszy i, nie puszczając go, przeciągamy „przyklejony” do wskaźnika plik LICENSE do obszaru **Wszystkie foldery** na symbol dyskiety (). Symbol ten zostanie wyróżniony.
- ♦ Puszczamy lewy przycisk myszy, gdy symbol dyskiety zostanie wyróżniony.

Plik LICENSE nie zniknie z folderu MOJE w Eksploratorze Windows NT, gdyż został on jedynie skopiowany na dyskietkę. Można się o tym przekonać, badając zawartość dyskiety.
- ♦ Po wykonaniu ćwiczenia zamykamy wszystkie otwarte okna.



Usuwanie pliku lub folderu

Po pewnym czasie pracy z komputerem na jego dyskach znajduje się wiele niepotrzebnych już dokumentów lub folderów. Ich usunięcie jest wskazane z kilku powodów: zbędne foldery komplikują niepotrzebnie obraz dysków, zbędne już pliki zajmują cenne miejsce na dysku twardym. Warto jest więc nabyć umiejętność usuwania zbędnych elementów.

Ćwiczenie 1.24

Usunąć plik LICENSE znajdujący się w folderze MOJE.

- ♦ Uruchamiamy Eksplorator Windows NT.
- ♦ Wyszukujemy plik LICENSE w folderze MOJE i wyróżniamy nazwę pliku.
- ♦ Z menu **Plik** wybieramy polecenie **Usuń**.
- ♦ W oknie komunikatów klikamy przycisk **Tak**, aby potwierdzić gotowość usunięcia pliku.

Plik znika z ekranu, gdyż znajduje się w Koszu.
- ♦ Po wykonaniu ćwiczenia zamykamy wszystkie otwarte okna.



Kosz

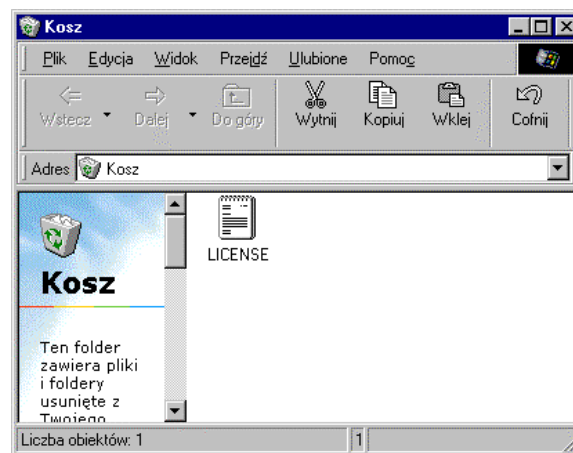
Kosz jest to miejsce na pulpicie, w którym są umieszczane usuwane obiekty. Dopóki Kosz nie zostanie opróżniony, dopóty usunięty obiekt można wyciągnąć z Kosza. Opróżnienia Kosza dokonuje się przez otwarcie jego okna, a następnie wybranie z menu **Plik** polecenia **Opróżnij kosz**.

Kolejna grupa ćwiczeń pozwoli zapoznać się z wykorzystaniem Kosza.

Ćwiczenie 1.25

Odzyskać z Kosza plik LICENSE, umieszczony tam w ćwiczeniu 1.24.

- ♦ Otwieramy okno **Kosz**, klikając dwukrotnie ikonę **Kosz** umieszczoną na pulpicie. W Koszu znajduje się plik LICENSE.



Rysunek 1.20. Okno **Kosz** wraz z zawartością

- ♦ Klikamy nazwę pliku LICENSE, a następnie z menu **Plik** wybieramy polecenie **Przywróć**, co spowoduje powrót pliku na dawne miejsce na dysku (do folderu MOJE).

Kosz jest obecnie pusty, a w folderze MOJE ponownie znajduje się plik LICENSE, co łatwo sprawdzić, przeglądając jego zawartość.

- ♦ Po wykonaniu ćwiczenia zamykamy wszystkie otwarte okna.

■

Ćwiczenie 1.26

Umieścić plik LICENSE ponownie w Koszu, tym razem używając metody przeciągania.

- ♦ Uruchamiamy Eksplorator Windows i umieszczamy jego okno na pulpicie w taki sposób, aby widoczna była także ikona **Kosza** umieszczona na pulpicie.
- ♦ Otwieramy folder MOJE.
- ♦ Przeciągamy plik LICENSE na ikonę Kosza i puszczamy lewy przycisk myszy, gdy ikona ta zostanie wyróżniona.
- ♦ Przywracamy plik do katalogu w sposób opisany w poprzednim ćwiczeniu.
- ♦ Na zakończenie zamykamy okna otwarte podczas wykonywania ćwiczenia.

■

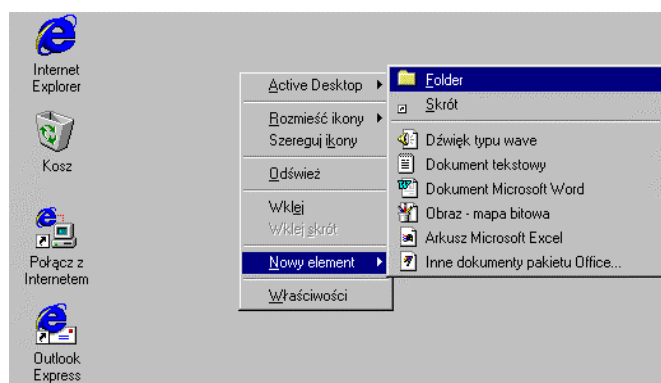
Menu podręczne

Pojawia się ono po kliknięciu opcji lub pulpitu prawym klawiszem myszy. Menu to zawiera najczęściej używane polecenia dotyczące danego obiektu. Jego zawartość jest różna dla różnych typów obiektów. Wykorzystanie menu podręcznego znacznie upraszcza i skraca wydawanie poleceń w systemie Windows 98. Kolejny zestaw ćwiczeń pozwoli nam zapoznać się z zasadami korzystania z tego udogodnienia.

Ćwiczenie 1.27

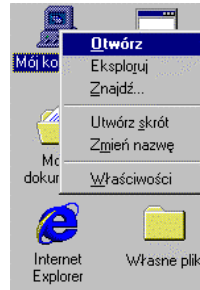
Z użyciem menu podręcznego utworzyć na pulpicie nowy folder o nazwie WŁASNE PLIKI i przenieść go na dysk C.

- ♦ Wywołujemy menu podręczne, klikając prawym przyciskiem myszy wolny obszar pulpitu.
- ♦ Z rozwiniętego menu wybieramy polecenie **Nowy element**, a następnie polecenie **Folder**.



Rysunek 1.21. Tworzenie na pulpicie nowego folderu z wykorzystaniem menu podręcznego

- ♦ Na pulpicie pojawia się nowy folder, któremu należy nadać nazwę WŁASNE PLIKI.
- ♦ Klikając prawym przyciskiem myszy, rozwijamy menu podręczne ikony **Mój komputer** (patrz rys. 1.22).
- ♦ Z menu podręcznego wybieramy polecenie **Otwórz**, co spowoduje otwarcie znanego już okna **Mój komputer**.
- ♦ Ustawiamy okno **Mój komputer** w taki sposób na pulpicie, aby widoczna była również ikona folderu WŁASNE PLIKI.
- ♦ Chwytny folder WŁASNE PLIKI i przeciągamy go, mając wciśnięty lewy przycisk myszy, z pulpitu na ikonę symbolizującą dysk C w oknie **Mój komputer** (na dysku C zostały utworzone przez nas foldery w poprzednich ćwiczeniach).



Rysunek 1.22. Menu podręczne **Mój komputer**, polecenie **Otwórz**

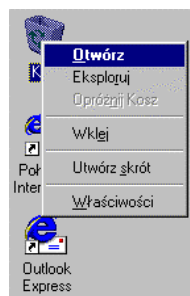
- ◆ Puszczamy lewy przycisk myszy po przeciągnięciu folderu na symbol dysku.
Folder **WŁASNE PLIKI** znika z pulpitu, pojawia się natomiast na liście folderów zawartych na dysku C. Łatwo to sprawdzić, klikając dwukrotnie ikonę dysku i przeglądając otwarte okno.
- ◆ Po wykonaniu ćwiczenia zamykamy wszystkie otwarte okna.

Wykonanie poleceń tego ćwiczenia jest możliwe również przy użyciu Eksploratora Windows.

Ćwiczenie 1.28

Obejrzeć zawartość Kosza, korzystając z menu podręcznego.

- ◆ Klikamy prawym przyciskiem myszy ikonę **Kosz**.
- ◆ Otworzy się wówczas menu podręczne, z którego należy wybrać polecenie **Otwórz**.



Rysunek 1.23. Polecenie **Otwórz** z menu podręcznego **Kosz**

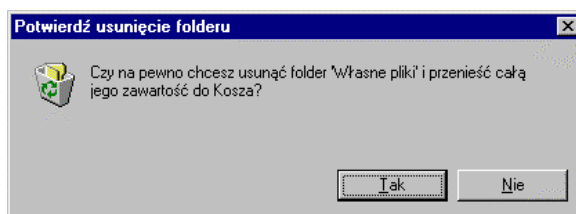
Wówczas otwiera się okno **Kosz**.

- ◆ Na zakończenie ćwiczenia zamykamy okno **Kosz**.

Ćwiczenie 1.29

Z użyciem menu podręcznego usunąć z dysku C folder WŁASNE PLIKI.

- ♦ Otwieramy okno Eksploratora Windows NT.
- ♦ Otwieramy folder WŁASNE PLIKI. Jest on pusty.
- ♦ Klikamy nazwę tego folderu prawym przyciskiem myszy. Z rozwiniętego menu podręcznego wybieramy polecenie **Usuń**.
- ♦ Następnie potwierdzamy czynność kliknięciem przycisku **Tak**.



Rysunek 1.24. Potwierdzenie komunikatu o usunięciu folderu WŁASNE PLIKI

Folder zniknie z Eksploratora Windows NT, gdyż zostanie przeniesiony do **Kosza**.

- ♦ Opróżniamy **Kosz**. W tym celu:
 - Klikamy ikonę **Kosza** prawym przyciskiem myszy, a z rozwiniętego menu podręcznego wybieramy polecenie **Opróżnij Kosz**.
 - W odpowiedzi na komunikat potwierdzamy swą decyzję kliknięciem przycisku **Tak**.

Folder WŁASNE PLIKI znika z Kosza i zostaje całkowicie usunięty z dysku. Od tej chwili nie można go już odzyskać.

- ♦ Zamykamy wszystkie okna otwarte podczas wykonywania tego ćwiczenia.

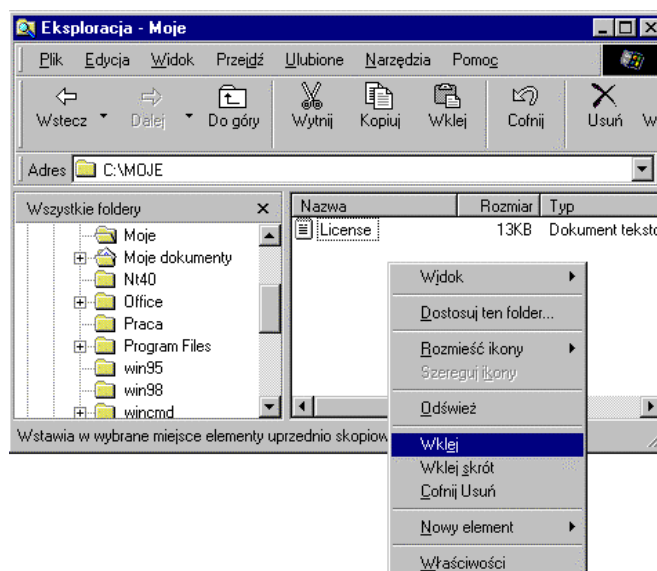
■

Ćwiczenie 1.30

Z użyciem menu podręcznego skopiować plik INTERNET do folderu MOJE.

- ♦ Otwieramy Eksplorator Windows NT.
- ♦ Otwieramy folder PRACA.
- ♦ Klikamy prawym klawiszem myszy nazwę pliku INTERNET.
- ♦ Z otwartego menu podręcznego wybieramy polecenie **Kopiuj**.
- ♦ Otwieramy folder MOJE. Na razie znajduje się w nim jedynie plik INTERNET.

- ♦ Klikamy w dowolnym punkcie obszaru prezentującego zawartość folderu MOJE. Z menu podręcznego wybieramy polecenie **Wklej**, co spowoduje pojawienie się w folderze MOJE pliku INTERNET.



Rysunek 1.25. Menu podręczne, polecenie **Wklej**

- ♦ Po wykonaniu ćwiczenia zamykamy wszystkie otwarte okna.

Ćwiczenia 1.17–23 oraz 1.26–27 można także wykonać z wykorzystaniem menu podręcznego.

System pomocy

System Windows 98 jest wyposażony w bardzo rozbudowaną pomoc. Pomaga ona użytkownikowi w rozwiązaniu wielu bieżących problemów, bez potrzeby sięgania do dokumentacji programu lub innej literatury. Opcje pomocy znajdują się w poleceniu **Pomoc** w menu **Start**.

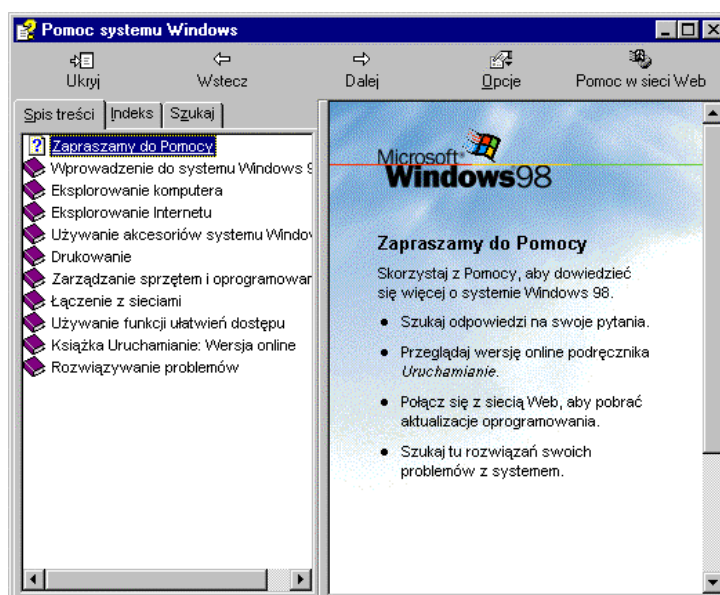
System pomocy jest kompletnym podręcznikiem, który umożliwia szybkie odnalezienie wyczerpującej odpowiedzi na najtrudniejsze pytania.

W tej części zeszytu zostały zamieszczone ćwiczenia, które wyjaśniają sposób korzystania z pomocy systemu Windows 98.

Ćwiczenie 1.31

Zapoznać się z elementami ekranu systemu pomocy.

- ♦ Uruchamiamy Pomoc, korzystając z polecenia **Pomoc** zawartego w menu **Start**.



Rysunek 1.26. Okno systemu Pomocy

- ♦ Wybranie karty:
 - **Spis treści** – powoduje wyświetlenie na ekranie okna systemu pomocy, zawierającego hasła pogrupowane tematycznie.
 - **Indeks** – powoduje wyświetlenie okna systemu **Pomocy** zawierającego hasła ułożone w kolejności alfabetycznej. Użytkownik samodzielnie określa poszukiwane zagadnienie poprzez wpisanie z klawiatury odpowiedniego hasła.
 - **Szukaj** – powoduje wyświetlenie okna systemu pomocy, w którym użytkownik podaje wyrazy bądź ich ciąg. Program wyszukuje wszystkie hasła, w których opisie poszukiwane wyrazy występują chociaż raz.
- ♦ Należy najechać wskaźnikiem myszy na poszukiwany temat i wyróżnić go pojedynczym kliknięciem. Dwukrotne kliknięcie wyróżnionego tematu lub przycisku **Wyświetl** powoduje wyświetlenie bliższych informacji związanych z danym tematem.



Kolejne ćwiczenie prezentuje sposoby posługiwania się systemem Pomocy w celu znalezienia odpowiedzi na nasze pytania. Im lepiej przyswoimy sobie te metody, tym mniej wysiłku będzie kosztowało odszukanie potrzebnych informacji.

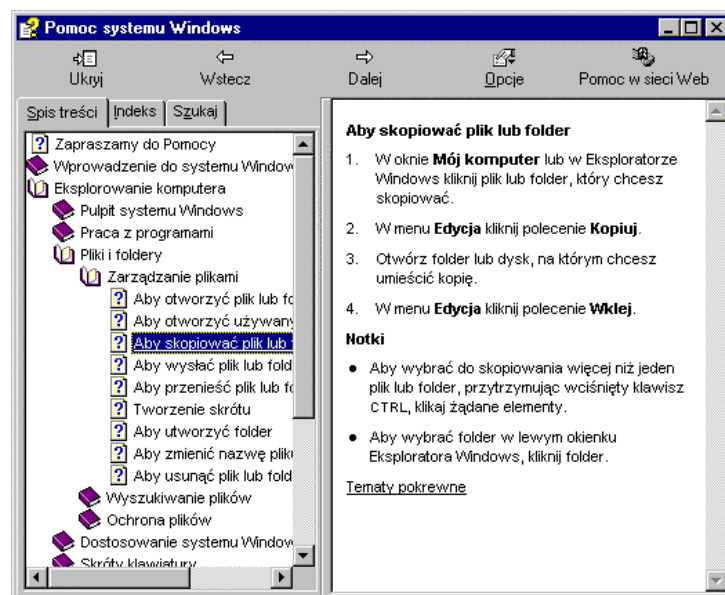
Ćwiczenie 1.32

Wyszukać w systemie Pomocy informacje na temat kopiowania plików.

- ◆ Na początek wywołujemy okno **Pomocy**.

Sposób 1

- ◆ Wybieramy kartę **Spis treści** i w rozwiniętym oknie cierpliwie wyszukujemy interesujący nas temat („Eksplorowanie komputera” → „Pliki i foldery” → „Zarządzanie plikami” → „Aby skopiować plik lub folder”).
- ◆ Klikamy dwukrotnie poszukiwany temat lub wybieramy przycisk **Wyświetl**.



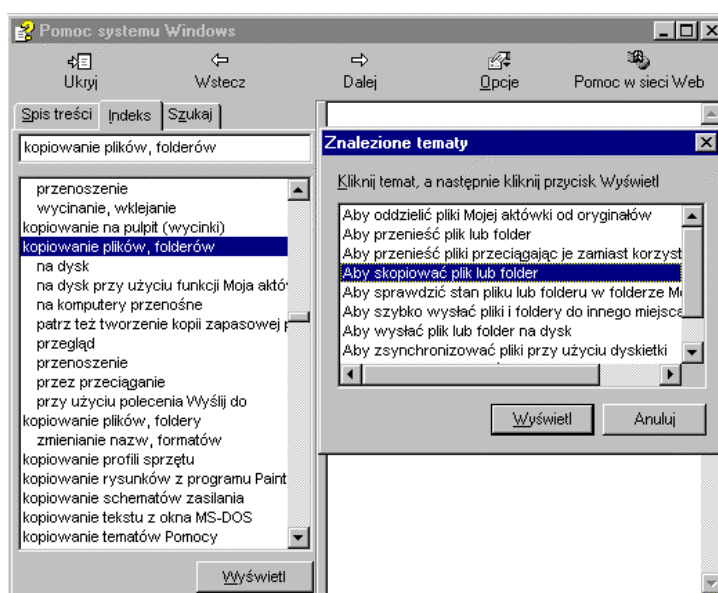
Rysunek 1.27. Okno **Pomocy**, karta **Spis treści**

Otworzy się wówczas okno, zawierające szczegółowe informacje na dany temat.

Sposób 2

- ◆ Wybieramy kartę **Indeks**.
- ◆ Wyszukujemy potrzebny temat („kopiowanie plików”) w spisie alfabetycznym lub wpisujemy go.
- ◆ Najbliższy znaczeniowo jest temat „Kopiowanie plików, folderów”.

- ◆ Kliknięcie przycisku **Wyświetl** powoduje wywołanie okna **Znalezione tematy**.
- ◆ W oknie tym wyszukujemy interesujący nas temat („Aby skopiować plik lub folder”).
- ◆ Kliknięcie przycisku **Wyświetl** powoduje zamknięcie okna **Znalezione tematy** i wywołanie instrukcji wykonania poszukiwanego tematu.

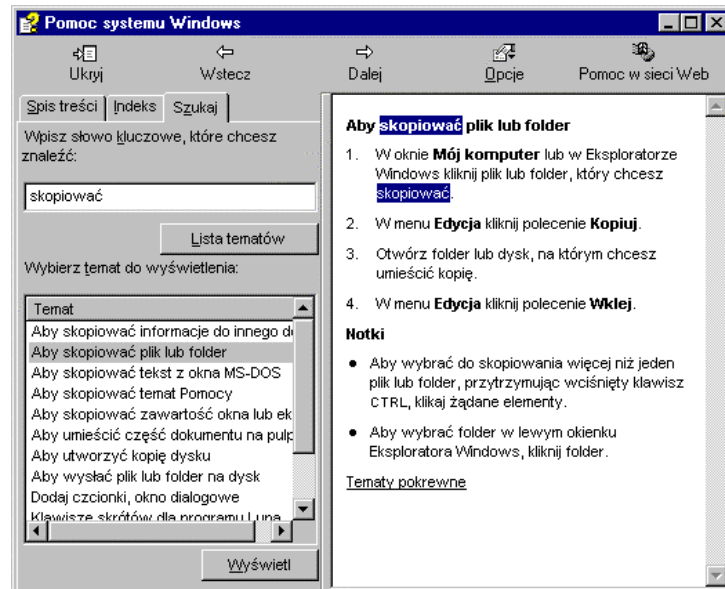


Rysunek 1.28. Okno **Pomocy**, karta **Indeks**

- ◆ Klikamy dwukrotnie ten temat lub wybieramy przycisk **Wyświetl**, co pozwala zapoznać się ze szczegółowymi informacjami na dany temat.

Sposób 3

- ◆ Wybieramy kartę **Szukaj**.
- ◆ Wpisujemy poszukiwane hasło – *kopiowanie* w linii **Wpisz słowo kluczowe, które chcesz znaleźć**, i klikamy przycisk **Lista tematów**.
Okazuje się, że w spisie nie ma takiego hasła.
- ◆ Próbuje dalej, tym razem pisząc hasło *kopiować*.
Sytuacja powtarza się.
- ◆ Kolejna próba, tym razem z hasłem *skopiować*, jest udana. To hasło jest na liście tematów systemu Pomocy.



Rysunek 1.29. Okno **Pomocy**, karta **Szukaj**

- ◆ Z listy dostępnych zagadnień wybieramy poszukiwany temat.
- ◆ Klikamy go dwukrotnie lub wybieramy przycisk **Wyświetl**, co pozwoli zapoznać się z jego szczegółowym opisem.

W oknie Pomocy pojawia się rozwinięcie tego tematu, a poszukiwane wyrazy (w naszym wypadku *skopiować*) są wyróżnione.

■

W ćwiczeniu 1.32 zostały opisane trzy sposoby korzystania z systemu Pomocy. Drugi i trzeci sposób znajdują idealne zastosowanie, gdy poszukujemy odpowiedzi na konkretne pytanie. Pierwszy sposób jest natomiast wygodniejszy w wypadku poszukiwania nowych, nie znanych dotychczas rozwiązań.

Zamykanie systemu

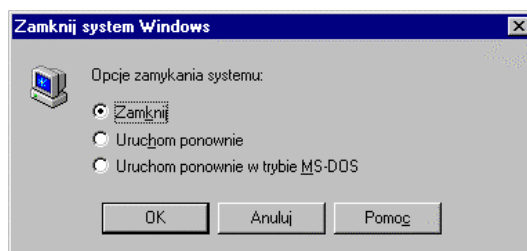
Zawsze przed wyłączeniem komputera należy zakończyć pracę systemu Windows 98, gdyż w innym wypadku można utracić pliki, nad którymi użytkownik pracował podczas ostatniej sesji, a nawet niewykluczone jest poważne uszkodzenie całego systemu.

Ćwiczenie 1.33

Zamknąć okno systemu Windows 98 w taki sposób, aby możliwe było wyłączenie komputera.

- ◆ Z menu **Start** wybieramy polecenie **Zamknij**.

Pojawi się wówczas okno dialogowe **Zamknij system Windows**, w którym można ustalić sposób zamknięcia systemu Windows 98. Wybranie opcji **Zamknij** pozwala bezpiecznie wyłączyć komputer. Pozostałe opcje w tym oknie umożliwiają zakończenie pracy systemu, a następnie ponowne uruchomienie komputera w systemie Windows (opcja **Uruchom ponownie**) lub zakończenie pracy systemu, a następnie ponowne uruchomienie komputera w systemie MS-DOS (opcja **Uruchom ponownie w trybie MS-DOS**).



Rysunek 1.30. Okno dialogowe **Zamknij system Windows** z dostępnymi opcjami

- ♦ W oknie **Zamknij system Windows** wybieramy opcję **Zamknij**.
- ♦ Potwierdzamy wybór kliknięciem na przycisku **Tak**.

Po komunikacie informującym o zamykaniu systemu pojawi się napis **Teraz możesz bezpiecznie wyłączyć komputer**. Dopiero wówczas można to uczynić bez obaw o ewentualne uszkodzenie systemu lub plików.

2. Ćwiczenia złożone

Ćwiczenia zamieszczone w pierwszej części zeszytu miały na celu zapoznanie użytkownika z podstawowymi zasadami obsługi systemu Windows 98, a więc z poruszaniem się w oknach, uruchamianiem i kończeniem pracy programu czy też obsługą plików i folderów. Obecnie zostaną omówione zagadnienia nieco bardziej zaawansowane.

Układ ćwiczeń pozostaje identyczny, jak w części pierwszej. Nie należy zatem niepotrzebnie się martwić. Autorzy mają nadzieję, iż użytkownik już się do niego przyzwyczył i trudniejsze ćwiczenia nie sprawią kłopotu.

Dodatkowe wyposażenie

System operacyjny Windows 98 jest wyposażony w wiele narzędzi ułatwiających pracę. Narzędziami tymi są: edytor tekstów WordPad (służący do tworzenia i edycji tekstów), edytor rysunków Paint (służący do tworzenia i edycji rysunków), Kalkulator, Notatnik itd. Zawarte są one w menu **Akcesoria**. Każdy użytkownik, z racji swego zawodu i zainteresowań, będzie korzystać z innych narzędzi. Autorzy zdecydowali się zatem szczegółowo omówić jedynie narzędzia najbardziej złożone i często wykorzystywane. Pozostałe elementy uruchamia się i obsługuje w bardzo podobny sposób.

Edytor tekstów WordPad

Zasady tworzenia tekstów

W trakcie pisania tekstu należy pamiętać przez cały czas, że tworzony dokument zostanie kiedyś wydrukowany i przekazany do czytania komuś innemu. Należy zatem dbać o to, aby dokument odznaczał się pewną elegancją. Przez elegancję rozumiemy nie tylko czystą, nie pogniecioną kartkę, ale także sposób, w jaki ten dokument został na niej rozmieszczony. W tym podrozdziale zostało podanych kilka podstawowych wskazówek, które pozwolą na tworzenie tekstów estetycznych i sprawiających u czytającego korzystne wrażenie.

- Odstęp (spację) stawiamy zawsze po znakach przestankowych.
- Nigdy nie stawiamy spacji przed znakiem przestankowym. Znaki interpunkcyjne (kropkę, przecinek, średnik, wykrzyknik, znak zapytania itp.) stawiamy zawsze bezpośrednio po wyrazie.

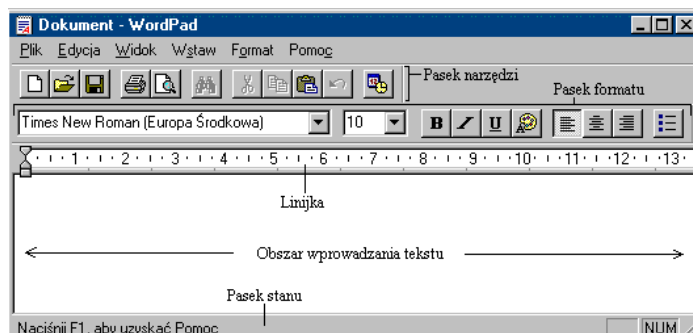
- Jeżeli używamy nawiasów, po spacji stawiamy nawias otwierający. Po nawiasie otwierającym nie stawiamy spacji, lecz wprowadzamy od razu wyraz. Nie wstawiamy spacji pomiędzy wyrazem w nawiasie a nawiasem zamykającym. Odstęp (spację) stawiamy dopiero po nawiasie zamykającym. Powyższe zalecenie stosuje się także w wypadku użycia cudzysłowu.
- Należy starać się nie pozostawiać jednoliterowych wyrazów, spójników itp. (na przykład „i” lub „w”) na końcu linii tekstu.
- Nie należy udowadniać czytelnikowi, że edytor „potrafi” pisać kilkunastoma krotkami czcionek. Taki tekst powoduje rozproszenie uwagi czytającego i jest zupełnie nieczytelny. Nie używajmy zatem w dokumencie więcej niż trzech krojów czcionki, w co wliczone powinny być także wszelkie podkreślenia czy pogrubienia.
- Podobna sytuacja ma miejsce w wypadku pisania czcionką o różnych rozmiarach. Starajmy się pisać czcionką o stałym rozmiarze. Jeżeli chcemy wyróżnić tytuł, to rozmiary czcionek kolejnych poziomów (tytuł i tekst zasadniczy) nie powinny się różnić o więcej niż jeden stopień (1,2 raza).
- Nie należy starać się umieszczać jak najwięcej tekstu na stronie. Może to spowodować zatracenie jego przejrzystości i w efekcie zmęczenie czytelnika. Najlepszy efekt uzyskuje się przez umieszczenie na stronie około dwóch tysięcy znaków rozmieszczonych w wierszach po 50–70 znaków. Wielkości te reguluje się przez odpowiednie ustawienie marginesów.
- Ważne jest, aby rozmiar czcionki był proporcjonalny do rozmiaru kartki papieru. Dla formatu A4 czcionka tekstu głównego nie powinna być mniejsza niż 12 punktów.
- Starajmy się, aby akapity zaczynały się lub kończyły razem ze stroną. Nie wygląda to ładnie i nie jest czytelne, jeżeli pierwszy wiersz akapitu jest ostatnim wierszem strony poprzedniej lub ostatni wiersz akapitu jest pierwszym wierszem strony następnej.
- W pismach oficjalnych, takich jak na przykład umowy, kontrakty czy podania, odstęp między wierszami tekstu głównego (interlinia) powinien wynosić 1,5 lub nawet 2 wiersze.

Ćwiczenie 2.1

Uruchomić edytor WordPad i zapoznać się z jego oknem.

- ♦ Edytor uruchamia się tak samo jak inne programy. Możemy zatem wybrać najbardziej odpowiadającą nam metodę.

Po uruchomieniu edytora pojawia się jego okno. Oprócz elementów wspólnych dla wszystkich okien w systemie Windows (czyli na przykład pasek tytułu, menu sterowania, menu główne, przyciski zmiany rozmiarów okna), widoczne są również nowe elementy, jak pasek formatu czy linijka.



Rysunek 2.1. Okno edytora tekstów WordPad

- ♦ W oknie edytora WordPad zgłasza się automatycznie nowy dokument w postaci czystej kartki o nazwie **Dokument – WordPad**. Jest to nazwa tymczasowa, nadawana przez edytor automatycznie każdemu dokumentowi. Obowiązuje ona do chwili, w której dokument zostanie zachowany, a co za tym idzie, użytkownik nada mu inną, wymyśloną przez siebie nazwę.



Wprowadzanie tekstu do dokumentu

Ćwiczenie 2.2 pozwoli zapoznać się z podstawowymi zasadami wpisywania tekstu w edytorze WordPad. Zasady te w wielu punktach są identyczne z zaleceniami dotyczącymi wpisywania tekstu na maszynie, zauważyć jednak można kilka istotnych różnic. Przede wszystkim zastosowanie edytora tekstów znacznie ułatwia ten proces.

Ćwiczenie 2.2

Do otwartego w poprzednim ćwiczeniu dokumentu wpisać tekst „Produkt”.

(...) Produkt

Firma oferuje usługi w postaci tłumaczeń na rynku studenckim w Warszawie. Klient przynosi do firmy rękopis bądź teksty drukowane w obcym języku. Otrzymuje tekst przetłumaczony oraz przepisany na komputerze. Ponadto otrzymuje wydruk próbny (aby mógł sprawdzić, czy układ strony odpowiada jego wymaganiom oraz czy nie wkradły się jakieś błędy), a także wydruk ostateczny, uwzględniający wszystkie poprawki.(...)

- ♦ Wpisujemy tekst z klawiatury.
- ♦ Nie należy po każdorazowym dotarciu do końca linijki tekstu naciskać klawisza Enter, jak to ma miejsce podczas wprowadzania tekstu na maszynie do pisania. Tekst automatycznie zostanie przeniesiony do następnego wiersza w momencie, gdy jedna z liter przekroczy ustalony margines.

- ♦ Jeżeli trzeba zakończyć wpisywanie tekstu w danej linii przed dotarciem do ustalonego marginesu, to po wpisaniu tekstu należy wcisnąć klawisz Enter. Oznacza to, że zostanie utworzony nowy akapit. Większość dokumentów jest dłuższa niż obszar ekranu. Aby zobaczyć dalszy ciąg dokumentu, należy przewijać tekst w górę lub w dół za pomocą klikania na odpowiednich strzałkach przewijania lub przesuwac kursor za pomocą klawiszy ze strzałkami.
- ♦ Tekst jest wpisywany w miejscu, w którym znajduje się migający kursor.
- ♦ Wielkie litery uzyskuje się przez naciśnięcie odpowiedniego klawisza przy równoczesnym trzymaniu drugą ręką klawisza Shift (np. aby napisać wielkie „T”, naciskamy kombinację klawiszy Shift+T).
- ♦ Polskie litery uzyskuje się dzięki naciśnięciu odpowiedniego klawisza razem z naciśniętym prawym klawiszem Alt (np. aby napisać „ę”, naciskamy kombinację klawiszy prawy Alt+E).
- ♦ Błędy można usunąć przez ustawienie kursora:
 - po błędnej literze i naciśnięcie klawisza Backspace;
 - przed błędną literą i naciśnięcie klawisza Delete.



Zachowywanie dokumentu

Wiadomo już, że do chwili nadania dokumentowi nazwy określonej przez użytkownika, WordPad sam „troszczy się” o to, nazywając dokumenty **Dokument – WordPad**. Ćwiczenie 2.3 pozwoli nam poznać procedurę zachowywania dokumentu i nadawania mu nazwy.

Ćwiczenie 2.3

Dokument powstały po wykonaniu poleceń z poprzedniego ćwiczenia zapisać na dysku C w folderze PRACA w pliku TEKST.

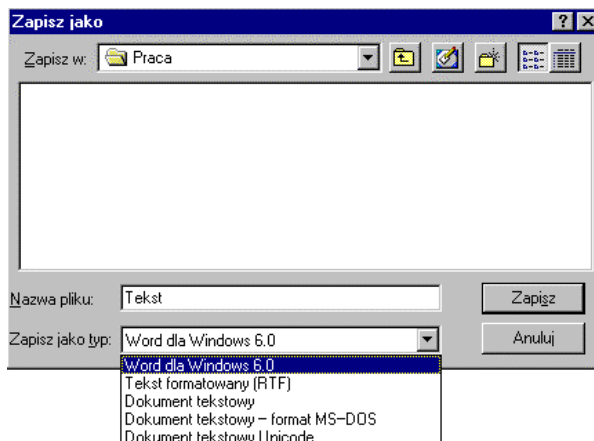
Sposób 1

- ♦ Z menu **Plik** wybieramy polecenie **Zapisz** lub **Zapisz jako**.

Sposób 2

- ♦ Z paska narzędzi wybieramy ikonę przedstawiającą dyskietkę (.

Pojawi się wówczas okno dialogowe **Zapisz jako**, w którym należy ustalić miejsce na dysku, nazwę pliku, w którym utworzony dokument będzie zapisany, oraz typ pliku, co pozwoli na jego odczytanie z wykorzystaniem różnych edytorów tekstów.

Rysunek 2.2. Okno dialogowe **Zapisz jako**

- ♦ Z rozwijalnej listy **Zapisz w** wybieramy odpowiedni dysk (C).
- ♦ Wyszukujemy na nim folder PRACA i otwieramy go.
- ♦ W polu **Nazwa pliku** wpisujemy nazwę pliku (TEKST).
- ♦ W polu **Zapisz jako typ** wybieramy **Word dla Windows 6.0**.
- ♦ Wybieramy przycisk **Zapisz**, co spowoduje zamknięcie okna **Zapisz jako**.
Po tych operacjach dokument zostanie zapisany na dysku C w odpowiednim pliku.
- ♦ Zamykamy dokument TEKST. W tym celu klikamy przycisk

■

Otwieranie dokumentu istniejącego na dysku

Z kolejnego ćwiczenia dowiemy się, w jaki sposób znaleźć na dysku już istniejący plik i otworzyć go.

Ćwiczenie 2.4

Wczytać dokument utworzony w poprzednich ćwiczeniach (plik TEKST znajdujący się na dysku C w folderze PRACA).

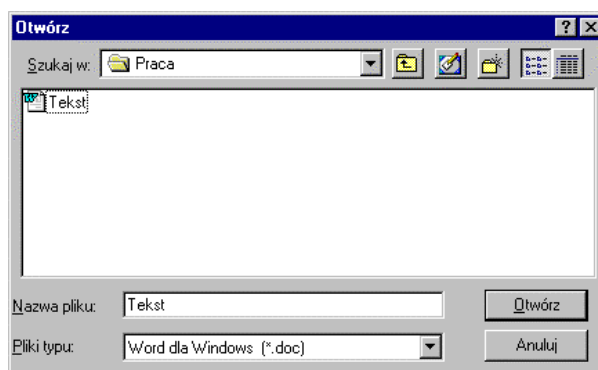
Sposób 1

- ♦ Z menu **Plik** wybieramy polecenie **Otwórz**. Polecenie to otwiera dokument, który jest już zapisany na dysku.

Sposób 2

- ♦ Na pasku narzędzi klikamy ikonę przedstawiającą otwierającą się teczkę (

Pojawi się wówczas okno dialogowe zbliżone wyglądem do okna dialogowego **Zapisz jako**. W polu **Szukaj w** określamy miejsce na dysku (np. folder), w którym plik będzie poszukiwany. W polu **Nazwa pliku** podaje się nazwę pliku, który ma zostać otwarty. Poleceniem **Otwórz** rozpoczynamy poszukiwania pliku.



Rysunek 2.3. Okno dialogowe **Otwórz**

- ♦ W polu **Szukaj w** wybieramy folder PRACA na dysku C.
- ♦ Zaznaczamy żądany plik (tu: TEKST), klikając jego nazwę.
- ♦ Klikamy przycisk **Otwórz**, co spowoduje zamknięcie okna dialogowego i otwarcie dokumentu.

■

Formatowanie dokumentu

Formatowanie dokumentu obejmuje: formatowanie znaków, formatowanie akapitów oraz zmianę ustawienia marginesów, rozmiaru papieru i orientacji strony.

Formatowania można dokonywać za pośrednictwem paska formatu i linijki lub używając menu **Format** i odpowiedniego w nim polecenia. Formatowanie z wykorzystaniem paska formatu jest łatwiejsze i szybsze, dlatego autorzy zdecydowali się omówić właśnie ten sposób.

Główna zasada dotycząca sposobu formatowania!

Przed wydaniem jakiegokolwiek polecenia formatowania należy zaznaczyć ten fragment dokumentu, którego ma ono dotyczyć. Wyjątek stanowi wypadek formatowania jednego akapitu, gdzie wystarczy umieścić kursor w obrębie akapitu, który ma być sformatowany.

Zdobyliśmy już pewne umiejętności dotyczące tworzenia i edycji dokumentu. W tej części książki zapoznamy się ze sposobami jego formatowania.

Ćwiczenie 2.5

Sformatować dokument TEKST z folderu PRACA w następujący sposób:





Pierwsze dwa zdania – czcionka Courier New (Europa Środkowa), rozmiar 13, kursywa podkreślona, tekst wyrównany do prawego marginesu.

Pozostałe zdania – czcionka Arial (Europa Środkowa), rozmiar 12, pogrubiona, kolor zielony, tekst wyrównany do prawego marginesu.



- ◆ Otwieramy dokument.
- ◆ Zaznaczamy pierwsze dwa zdania tekstu. W tym celu:
 - Ustawiamy wskaźnik myszy na początku pierwszego zdania, a następnie przesuwamy go za pomocą klawiszy ze strzałkami przy wciśniętym klawiszu Shift lub ciągniemy wskaźnik myszy przy wciśniętym jej lewym przycisku wzdłuż tekstu, który ma być zaznaczony.

- ◆ Ustalamy krój czcionek. W tym celu należy rozwinąć listę umieszczoną na pasku formatu, która zawiera kroje czcionek.

Ukaże się lista z wymienionymi krojami czcionek dostępnymi w edytorze. Można przewinąć i obejrzeć całą jej zawartość, aby znaleźć odpowiedni krój czcionki.

- ◆ Potwierdzamy wybrany krój czcionki, czyli Courier New (Europa Środkowa), przez kliknięcie go lub naciśnięcie klawisza Enter.
- ◆ Ustalamy rozmiar czcionek (13). W tym celu należy rozwinąć listę umieszczoną na pasku formatu, która zawiera rozmiary czcionek. Właściwy rozmiar czcionek ustala się analogicznie do ustalania ich kroju.
- ◆ Ustalamy dodatkowe atrybuty czcionek (pochylenie i podkreślenie). W tym celu należy wybrać ikony oznaczone literami I –  (pochylenie) oraz U –  (podkreślenie).
- ◆ Ustalamy wyrównanie tekstu do prawego marginesu. W tym celu z paska narzędzi wybieramy ikonę przedstawiającą stronę z tekstem wyrównanym do prawego marginesu (.
- ◆ Zaznaczamy pozostałe zdania tekstu.
- ◆ Przydzielamy czcionkom krój oraz rozmiar według wskazówek podanych wcześniej.
- ◆ Przydzielamy czcionkom dodatkowy atrybut (pogrubienie) używając ikony oznaczonej literą B () według wskazówek podanych wcześniej.

Można przydzielić czcionce nawet wszystkie trzy atrybuty (pogrubienie, pochYLENIE, podkreślenie) jednocześnie. Powtórne wybranie danej ikony powoduje odwołanie atrybutu.

- ◆ Zmieniamy kolor czcionki. W tym celu należy wybrać ikonę oznaczoną paletą () , a następnie z rozwiniętej listy wybrać kolor zielony.
- ◆ Zapisujemy zmiany w dokumencie TEKST. W tym celu należy z menu **Plik** wybrać polecenie **Zapisz** lub wybrać ikonę ().
- ◆ Zamykamy dokument TEKST.



Wycinanie


Ćwiczenie 2.6 pozwoli zapoznać się z możliwościami przemieszczania fragmentów tekstu w obrębie dokumentu. Jest to bardzo przydatna opcja, pozwalająca na zmienianie kolejności ułożenia akapitów bez potrzeby ich ponownego przepisywania. Niektóre z podanych w tym ćwiczeniu sposobów można zastosować także do przemieszczania fragmentów tekstu pomiędzy różnymi dokumentami.

Ćwiczenie 2.6

W dokumencie TEKST przenieść tytuł („Produkt”) na koniec tekstu. Uaktualnić dokument TEKST (zapisać na dysku zmiany w nim poczynione).

- ◆ Otwieramy dokument TEKST.
- ◆ Zaznaczamy tytuł.
- ◆ Przemieszczamy zaznaczony fragment na koniec tekstu. Procedura ta przebiega w dwóch etapach:

Etap 1

- ◆ Wycinamy zaznaczony tekst, tzn. przenosimy zaznaczony fragment do schowka. W tym celu:
 - Z menu **Edycja** wybieramy polecenie **Wytnij**, wybieramy polecenie **Wytnij** z menu podręcznego lub klikamy ikonę przedstawiającą nożyczki () z paska narzędzi.


Zaznaczony fragment tekstu zniknie z ekranu.

Przypominamy, że w schowku może się znajdować jednorazowo tylko jeden fragment tekstu.

Etap 2

- ♦ Wklejamy, czyli wstawiamy fragment tekstu w odpowiednie miejsce. W tym celu:
 - Ustawiamy kursor w miejscu, w którym wycięty fragment tekstu ma się znaleźć (na końcu dokumentu).

Wycięty fragment tekstu zostanie wstawiony w miejscu, w którym znajduje się punkt wstawiania, a zatem punkt ten powinien być szczególnie starannie i prawidłowo ustawiony.

- Z menu **Edycja** wybieramy polecenie **Wklej**, wybieramy polecenie **Wklej** z menu podręcznego lub klikamy ikonę przedstawiającą skoroszyt i kartkę () z paska narzędzi.

W każdym z omówionych wypadków tekst pierwszego akapitu zostanie przeniesiony na koniec dokumentu.

- ♦ Na zakończenie zapisujemy zmiany poczynione w dokumencie oraz zamykamy go. ■

Kopiowanie i przenoszenie fragmentów tekstu jest także możliwe przy wykorzystaniu metody przeciągania.


- ♦ Zaznaczamy dany fragment tekstu.
- ♦ Ustawiamy wskaźnik myszy na zaznaczonym fragmencie. Wskaźnik przybierze wówczas kształt strzałki.
- ♦ Wciskamy lewy przycisk myszy.
- ♦ Nie puszczając przycisku myszy, przeciągamy zaznaczony fragment na koniec tekstu.
- ♦ Puszczamy przycisk myszy, gdy zaznaczony przerywaną linią wskaźnik znajdzie się w odpowiednim miejscu.

Kopiowanie

W ćwiczeniu 2.7 zapoznamy się z opcją kopiowania. Jest ona bardzo przydatna w wypadku, gdy pewien tekst musi kilkakrotnie powtarzać się w danym dokumencie lub kilku dokumentach. Tekst można kopiować zarówno między dokumentami, jak i w obrębie jednego dokumentu.

Ćwiczenie 2.7

Otworzyć dokument TEKST. Skopiować ten dokument na koniec pliku INTERNET w folderze MOJE. Zamknąć wszystkie okna bez zachowywania zmian w dokumentach.

- ◆ Otwieramy dokument TEKST.
- ◆ Zaznaczamy treść całego dokumentu. W tym celu:
 - Ustawiamy kursor w dowolnym miejscu w dokumencie, następnie z menu **Edycja** wybieramy polecenie **Zaznacz wszystko** lub przeciągamy wskaźnikiem myszy przy wciśniętym jej lewym przycisku po treści całego dokumentu.
- ◆ Kopiujemy zaznaczony dokument. W tym celu należy z menu **Edycja** wybrać polecenie **Kopiuj** lub wybrać ikonę przedstawiającą dwie zapisane strony z zagiętymi górnymi rogami () z paska narzędzi.

Zaznaczony tekst dokumentu nie zniknie z ekranu, gdyż jedynie jego kopia zostanie umieszczona w schowku.

Gdy pewien fragment tekstu został już umieszczony w schowku, niedozwolone jest jedynie ponowne wycinanie lub kopiowanie innego fragmentu tekstu. Natomiast edycja tekstu czy jego formatowanie nie powodują utraty zawartości schowka.

- ◆ Zamykamy dokument TEKST. Jego zawartość znajduje się w schowku, więc zamknięcie dokumentu nie spowoduje jej utraty.
- ◆ Otwieramy dokument INTERNET znajdujący się w folderze MOJE.
- ◆ Wklejamy zawartość schowka na koniec tego dokumentu. Wklejenia kopii dokonuje się analogicznie do wklejenia tekstu wyciętego.

Skopiowany tekst zamkniętego dokumentu pojawi się w dokumencie INTERNET.
- ◆ Na zakończenie ćwiczenia zamykamy dokument INTERNET bez zachowywania w nim zmian.

■

Wykonanie tego ćwiczenia jest także możliwe przy wykorzystaniu menu podręcznego.

Edytor tekstów WordPad dysponuje możliwością umieszczania w dokumencie tzw. obiektów, które znacznie wzbogacają jego treść oraz czynią ją bardziej czytelną. Obiektami, których osadzanie w dokumencie umożliwia WordPad, są między innymi wykresy, grafiki, rysunki, tabele, skomplikowane równania matematyczne oraz dźwięki.

Ćwiczenie 2.8 pozwoli nam zapoznać się z metodą osadzania grafiki w dokumencie i dokonywania jej edycji. Pozostałe obiekty osadza się w ten sam sposób.

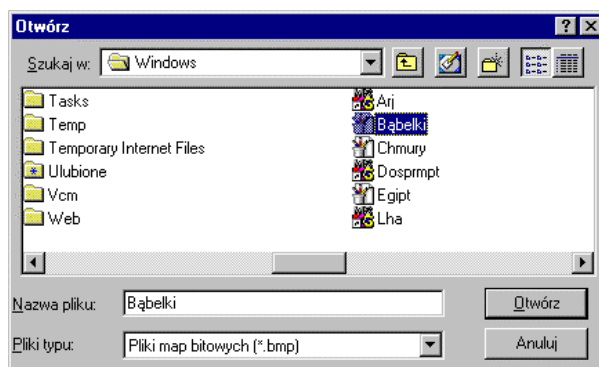
Wprowadzanie do dokumentu grafiki

Wprowadzenie grafiki do dokumentu bardzo go wzbogaca i uatrakcyjnia. WordPad oferuje szerokie możliwości w zakresie wprowadzania i edycji grafiki. W kolejnym ćwiczeniu zapoznamy się z procedurą poszukiwania, przeglądania i wstawiania do dokumentu właściwego obrazka.

Ćwiczenie 2.8

Umieścić na końcu dokumentu TEKST rysunek przedstawiający bańki powietrza, zawarty w pliku BĄBELKI w folderze WINDOWS. Uaktualnić tak utworzony dokument.

- ◆ Otwieramy edytor rysunków Paint.
- ◆ Z menu **Plik** wybieramy polecenie **Otwórz**.
- ◆ W oknie dialogowym **Otwórz** wyszukujemy folder WINDOWS na dysku C.
- ◆ Znajdujemy i otwieramy plik BĄBELKI w folderze WINDOWS.



Rysunek 2.4. Okno dialogowe **Otwórz** w edytorze rysunków Paint

- ◆ Z menu **Edycja** wybieramy polecenie **Zaznacz wszystko**.
- ◆ Z menu **Edycja** wybieramy polecenie **Kopiuj**. Pozwoli to skopiować zaznaczony rysunek.
- ◆ Zamykamy edytor rysunków Paint bez zachowywania rysunku w pliku.
- ◆ Otwieramy edytor tekstów WordPad.
- ◆ Otwieramy plik TEKST.
- ◆ Ustawiamy kursor na końcu tekstu, gdyż tam ma znaleźć się rysunek.
- ◆ Z menu **Edycja** wybieramy polecenie **Wklej**.

Rysunek zostanie umieszczony w dokumencie.

- ♦ Na zakończenie ćwiczenia zachowujemy zmiany w dokumencie i zamykamy go. ■

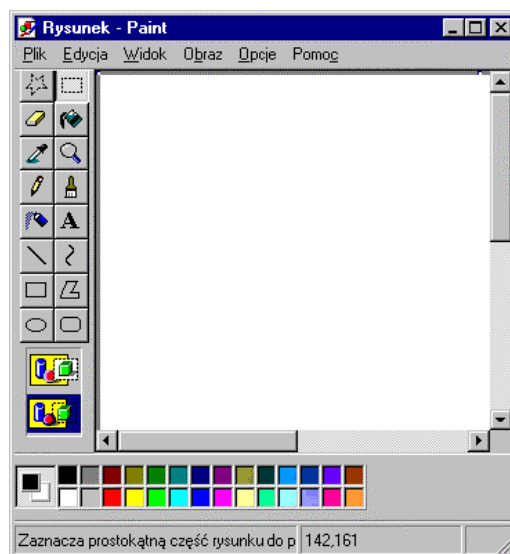
Wykonanie tego ćwiczenia jest także możliwe przy wykorzystaniu menu podręcznego.

Edytor rysunków Paint

Tworzenie rysunków i ich wstawianie do dokumentu

Narzędzia do rysowania znajdują się w edytorze rysunków Paint (Paintbrush). Pozwala on na tworzenie i wstawianie do tekstu nowej grafiki, a także na edycję grafiki już istniejącej w dokumencie.

Na rysunku 2.5 zostało przedstawione okno edytora Paint. Umożliwia ono tworzenie nowych rysunków lub edycję wszelkich obiektów już istniejących w dokumencie.



Rysunek 2.5. Okno edytora rysunków Paint

Znaczenie ikon w edytorze Paint:

gwiazdka (✱) – służy do zaznaczania obszaru nieregularnego,

wykropkowany prostokąt (□) – służy do zaznaczania obszaru prostokątnego w celu jego skopiowania, wycięcia lub dalszej edycji. Obiekt zostaje wówczas otoczony linią przerywaną z małymi kwadracikami,

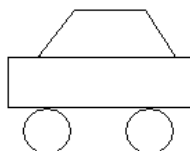
- gumka** (🧼) – służy do wymazywania zbędnych fragmentów rysunku,
- kałamarz** (🖌️) – pozwala na zamalowanie wybranym kolorem większej powierzchni rysunku,
- pipeta** (🎨) – służy do pobierania koloru z jednego obszaru rysunku, aby przydzielić go innemu elementowi rysunku,
- lupa** (🔍) – służy do powiększania zaznaczonego fragmentu rysunku,
- ołówek** (🖋️) – służy do rysowania krzywych o dowolnych kształtach,
- pędzel** (🖌️) – służy do malowania grubych krzywych o dowolnych kształtach,
- spray** (💨) – służy do rysowania wzorów do złudzenia przypominających rysowanie sprayem,
- litera A** (A) – służy do wprowadzania tekstu,
- linia prosta** (—) – pozwala na rysowanie prostych,
- krzywa** (⤵️) – służy do rysowania krzywych o określonym kształcie,
- prostokąt** (▭) – pozwala na rysowanie prostokątów i kwadratów,
- wielokąt** (⬠) – służy do rysowania tego typu figur,
- elipsa** (🔵) – służy do rysowania okręgów,
- zaokrąglony prostokąt** (📏) – pozwala na rysowanie tego typu figur.

W dolnej części okna znajduje się obszar, w którym można wybrać grubość linii bądź kolor tła rysunku, a na dole okna znajduje się dostępna paleta kolorów. Menu główne okna umożliwia wszechstronną edycję tworzonego obiektu.

Ćwiczenie 2.9 pozwoli użytkownikowi zapoznać się ze sposobem pracy w edytorze rysunków, w tym wypadku z procedurą wstawiania do dokumentu utworzonego rysunku.




Ćwiczenie 2.9


Otworzyć dokument TEKST. Wstawić na jego początku rysunek samochodu przedstawiony na rysunku 2.6. Na zakończenie ćwiczenia uaktualnić dokument TEKST.



Rysunek 2.6. Rysunek, który ma zostać wstawiony do dokumentu TEKST

- ♦ Otwieramy dokument TEKST zawarty w folderze PRACA na dysku C.
- ♦ Uruchamiamy w dowolny sposób edytor Paint.

- ◆ Rysujemy prostokąt. W tym celu:
 - Klikamy ikonę przedstawiającą prostokąt () . Wskaźnik myszy zmienia kształt na krzyż. Ustawiamy wskaźnik myszy w miejscu, w którym ma znajdować się lewy górny róg prostokąta.
 - Trzymając wciśnięty lewy przycisk myszy, ciągniemy wskaźnik jednocześnie w prawo i w dół, niejako po przekątnej mającego powstać prostokąta. Będzie on zmieniał rozmiar w zależności od jego „rozciągania”.
 - Puszczamy lewy przycisk myszy, gdy prostokąt przybierze odpowiedni rozmiar.
- ◆ Rysujemy linie proste.
 - Klikamy ikonę przedstawiającą wielokąt () , aby narysować trapez (dach samochodu). Wskaźnik myszy ponownie zmieni swój kształt na krzyż.
 - Ustawiamy wskaźnik na górnym boku prostokąta, w miejscu, z którego ma się zaczynać linia dachu, i pociągamy linię we właściwym kierunku przy naciśniętym lewym przycisku myszy.
 - Gdy linia jest już dostatecznie długa – puuszczamy przycisk myszy. Pierwszy element dachu został narysowany.
 - Pozostałe linie rysujemy w taki sposób, by początek jednej wypadł w punkcie, w którym kończy się poprzednia.
- ◆ Rysujemy okrąg.
 - Klikamy ikonę przedstawiającą elipsę () .
 - Ustawiamy wskaźnik myszy na dolnej krawędzi prostokąta. Następnie należy postępować podobnie, jak w wypadku rysowania prostokąta. Nadajemy rysowanej figurze kształt koła.
 - Czynność tę powtarzamy dwukrotnie, aby narysować oba koła pojazdu.

W ten sposób narysowaliśmy samochód.
- ◆ Wstawiamy rysunek do dokumentu. W tym celu:
 - Klikamy ikonę oznaczoną wykropkowanym prostokątem () , aby zaznaczyć rysunek.
 - Ustawiamy wskaźnik myszy w lewym górnym rogu rysunku i obwodzimy go prostokątem. Zostanie on otoczony szarą przerywaną linią z małymi kwadracikami.
 - Z menu **Edycja** wybieramy polecenie **Wytnij**. Rysunek zniknie z ekranu, gdyż zostanie wstawiony do schowka.
 - Zamykamy okno edytora Paint bez zachowywania zmian w rysunku (odpowiadamy **Nie** na pojawiający się komunikat).

- Otwieramy dokument TEKST.
- Ustawiamy wskaźnik myszy na początku dokumentu.
- Z menu **Edycja** wybieramy polecenie **Wklej**.

Rysunek otoczony ośmioma małymi kwadracikami znajdzie się w dokumencie.

- ♦ Zapisujemy zmiany w dokumencie TEKST i zamykamy go.



Wykonanie tego ćwiczenia jest możliwe także przy wykorzystaniu menu podręcznego.

Drukowanie

W niedalekiej przeszłości, aby wydrukować dokument, należało rozpocząć bardzo skomplikowany proces drukarski. Obecnie każdy z nas może wydrukować absolutnie wszystko: rysunki, fragmenty ekranu czy też dokumenty. W systemie Windows 98 drukowanie zostało maksymalnie uproszczone. Proces ten jest obecnie jeszcze łatwiejszy, niż był w poprzednich wersjach systemu.

Drukowanie jest jednak niemożliwe bez drukarki. Trzeba ją zatem zainstalować.

Instalacja nowej drukarki

Przed przystąpieniem do instalacji drukarki należy ją podłączyć fizycznie do komputera oraz zasilić energią elektryczną. *Instalacja* jest bowiem procesem, w którego efekcie nasz komputer „zobaczy” drukarkę i będzie możliwa ich współpraca. Nie da się tego dokonać bez uprzedniego podłączenia drukarki.

Z konieczności rysunki odnoszą się do stanu faktycznego istniejącego na komputerach autorów. Każdy z użytkowników wykonujących to ćwiczenie musi zatem zastosować wskazówki w nim zawarte do indywidualnych ustawień swojego komputera i drukarki.

- ♦ Z menu **Start** wybieramy polecenie **Ustawienia**, a następnie polecenie **Drukarki**.
- ♦ W oknie **Drukarki** dwukrotnie klikamy ikonę **Dodaj drukarkę**.

Na ekranie pojawia się okno **Kreatora dodawania drukarki**. Postępowanie według jego instrukcji umożliwi prawidłowe zainstalowanie drukarki. Zamknięcia danego okna, co automatycznie powoduje przejście do następnej fazy instalacji, dokonuje się kliknięciem przycisku **Dalej**.

Na koniec pojawia się pytanie, czy chcemy wydrukować stronę testową drukarki. Przekonamy się w ten sposób, czy drukarka została prawidłowo zainstalowana oraz czy jej parametry są dobrze ustawione. Zalecane jest skorzystanie z tej możliwości.

W tym przypadku trzeba upewnić się, czy drukarka jest włączona i gotowa do drukowania.

W oknie **Drukarki** pojawia się nowy element – ikona symbolizująca drukarkę opatrzona podpisem z jej nazwą.

Drukowanie

Drukarka została pomyślnie zainstalowana. Czas wydrukować coś więcej niż tylko jej stronę testową. W ćwiczeniu 2.10 poznajemy zasady pracy z drukarką.

Ćwiczenie 2.10

Wydrukować w jednym egzemplarzu dokument zawarty w pliku INTERNET w folderze MOJE.

Sposób 1

- ◆ Otwieramy folder MOJE.
- ◆ Wyróżniamy plik INTERNET.
- ◆ W menu **Plik** klikamy polecenie **Drukuj**.

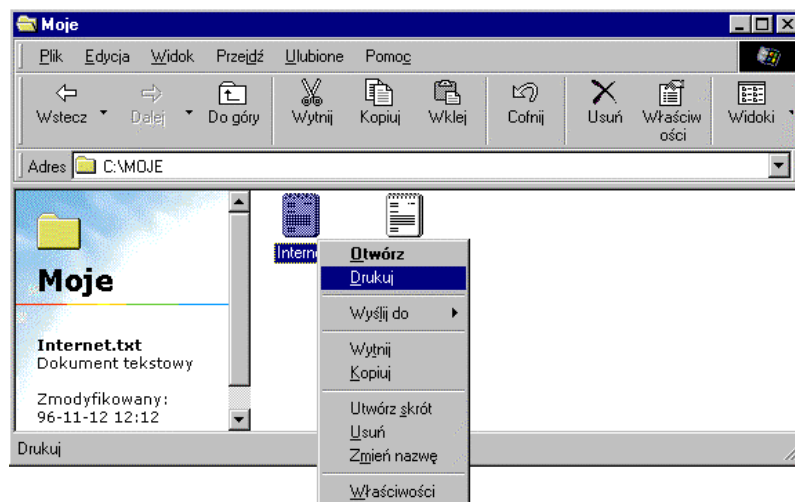
Sposób 2

- ◆ Otwieramy folder MOJE
- ◆ Otwieramy podany dokument.
- ◆ W menu **Plik** klikamy polecenie **Drukuj**.

Sposób 3

- ◆ Otwieramy folder MOJE.
- ◆ Klikamy prawym przyciskiem myszy ikonę pliku INTERNET.
- ◆ Z rozwiniętego menu podręcznego wybieramy polecenie **Drukuj**.

Ćwiczenie to można wykonać również z zastosowaniem Eksploratora Windows.



Rysunek 2.7. Menu podręczne, polecenie **Drukuj**

Proces drukowania zostanie rozpoczęty. Po rozpoczęciu drukowania na pasku zadań obok zegara pojawia się ikona drukarki. Gdy proces drukowania zakończy się, ikona zniknie.

Jeżeli drukujemy wiele dokumentów, przydatnym rozwiązaniem jest utworzenie na pulpicie skrótu do drukarki i przeciąganie na niego odpowiednich dokumentów. Tworzenie skrótów zostało omówione w podrozdziale „Optymalizacja pracy systemu”.

Optymalizacja pracy systemu

Twórcy systemu Windows 98 przykładają dużą wagę do zwiększania wydajności i łatwości korzystania z systemu. Każdy z użytkowników potrzebuje bowiem czegoś innego i czegoś innego oczekuje od tego systemu. Zaspokojeniu tych potrzeb i oczekiwań służą liczne możliwości optymalizacji systemu i dostosowywania go do własnych preferencji. Możliwości tych jest mnóstwo. Ze względu na niewielką objętość tego zeszytu autorzy jedynie sygnalizują to olbrzymie bogactwo możliwości, jakim dysponuje system Windows 98 w tym zakresie.

Skróty

Skrót jest to ikona programu, pliku, folderu itp. umieszczana na pulpicie. Jeżeli użytkownik często używa pewnego elementu, może utworzyć jego skrót. Uruchomie-

nie go polega wówczas jedynie na dwukrotnym kliknięciu ikony skrótu. Poniższe ćwiczenie zapozna użytkownika z tym udogodnieniem.

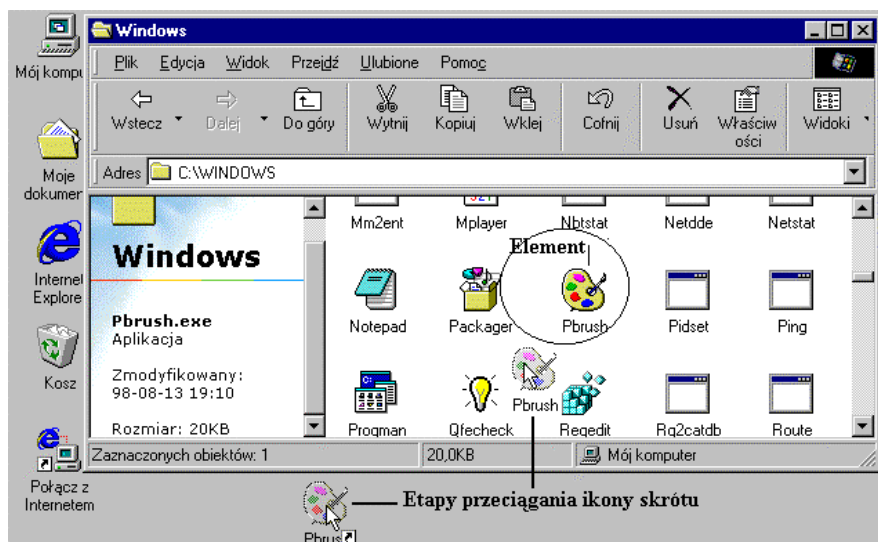
Ćwiczenie 2.11

Utworzyć na pulpicie skrót umożliwiający uruchomienie edytora Paint (UWAGA: należy szukać nazwy pliku PBRUSH w folderze WINDOWS).

- ◆ Szukamy pliku PBRUSH przy użyciu **Eksploratora Windows** lub okna **Mój komputer**.

Sposób 1

- ◆ Chwytamy prawym przyciskiem myszy ikonę programu PBRUSH i ciągniemy ją na obszar pulpitu przy naciśniętym przez cały czas prawym przycisku myszy.

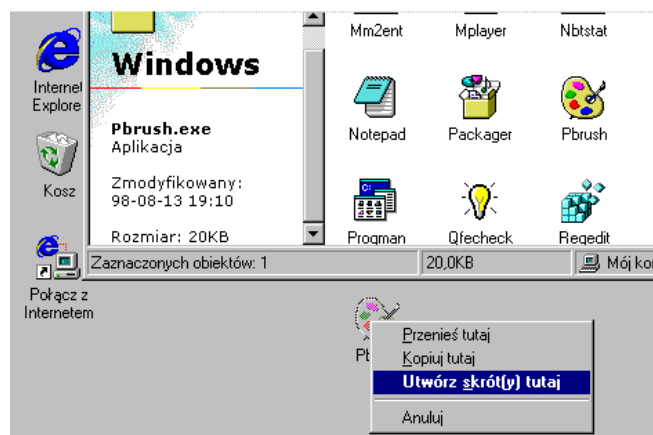


Rysunek 2.8. Przeciąganie ikony programu PBRUSH na pulpit w celu utworzenia skrótu

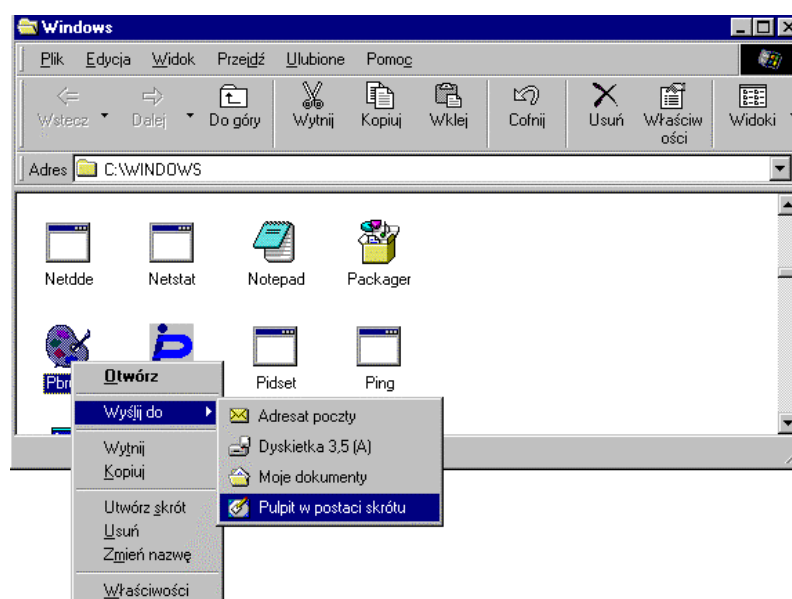
- ◆ Po przeciągnięciu ikony na pulpit puszczaamy prawy przycisk myszy.
Wówczas ukaże się menu podręczne, w którym należy kliknąć polecenie **Utwórz skrót(y) tutaj**, co zostało zaprezentowane na rysunku 2.9.
- ◆ Menu podręczne zostanie zamknięte.

Sposób 2 – szybszy

- ◆ Klikamy prawym przyciskiem myszy nazwę PBRUSH w folderze WINDOWS.
- ◆ Z menu podręcznego wybieramy polecenie **Wyślij do**, a z kolejnego menu – **Pulpit w postaci skrótu**. Sytuacja ta została przedstawiona na rysunku 2.10.
Menu podręczne zostanie zamknięte.



Rysunek 2.9. Menu podręczne na pulpicie, polecenie **Utwórz skrót(y) tutaj**



Rysunek 2.10. Menu podręczne, polecenie **Wyslij do** polecenie **Pulpit w postaci skrótu**

Na pulpicie pojawi się nowa ikona, oznaczona jako **Skrót do** (w tym wypadku **Skrót do Pbrush**). Dwukrotne kliknięcie tej ikony powoduje natychmiastowe uruchomienie programu, bez potrzeby wykonywania pracochłonnych operacji opisanych w poprzednich ćwiczeniach.

Automatyczne uruchamianie programu po rozpoczęciu pracy Windows

Tworzenie skrótów niezmiernie przyspiesza uruchamianie programu. Istnieje jednak jeszcze szybszy sposób uruchamiania programu. Jeżeli najczęściej rozpoczy-

namy pracę systemu i uruchamiamy tylko jeden program, by w nim pracować (na przykład edytor Paint czy Notatnik), to idealnym rozwiązaniem jest, aby program ten był uruchamiany automatycznie, natychmiast po rozpoczęciu pracy systemu.



Ćwiczenie 2.11

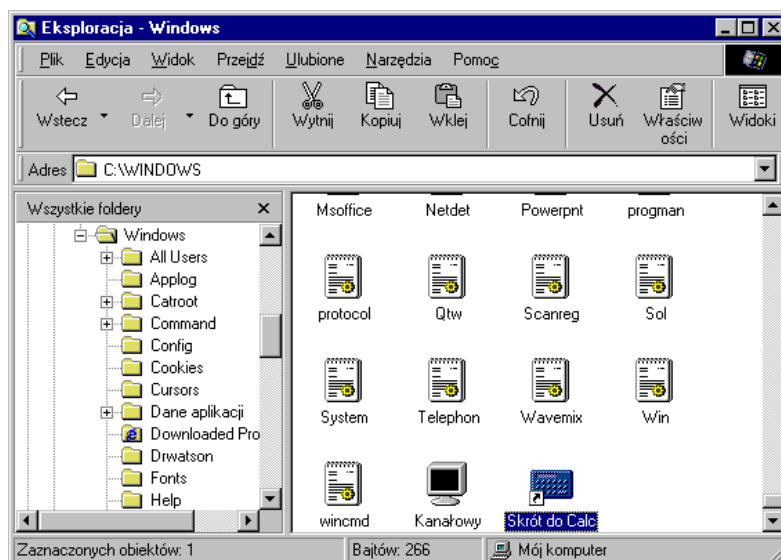
Sprawić, aby Kalkulator uruchamiał się automatycznie po rozpoczęciu pracy systemu Windows 98.

- ◆ Otwieramy okno Eksploratora Windows.
- ◆ W folderze WINDOWS wyszukujemy program Kalkulator (szukamy pliku CALC), a następnie klikamy jego nazwę prawym przyciskiem myszy, aby wywołać menu podręczne.

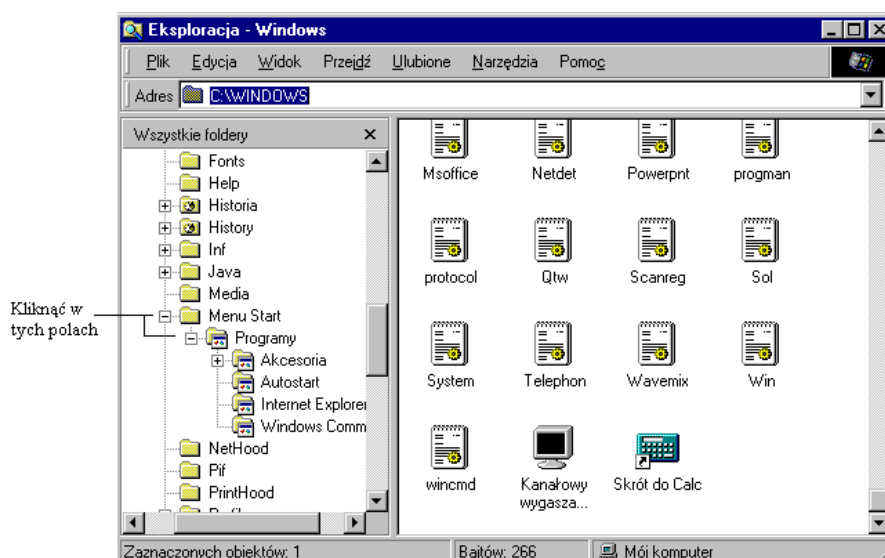


Rysunek 2.11. Polecenie **Utwórz skrót** z menu podręcznego

- ◆ W menu podręcznym klikamy polecenie **Utwórz skrót**.
Pojawia się ikona skrótu, jak to przedstawiono na rysunku 2.12.
- ◆ Klikamy znaki , widniejące obok folderów MENU START, oraz PROGRAMY, aby je otworzyć, czyli aby znaki plus zmieniły się na znaki  (patrz rys. 2.13).
- ◆ Przeciągamy przy naciśniętym lewym przycisku myszy ikonę skrótu do foldera AUTOSTART i puszczamy przycisk myszy, gdy nazwa folderu zostanie wyróżniona.



Rysunek 2.12. Skrót do Kalkulatora



Rysunek 2.13. Otwieranie folderów

Skrót do programu znajduje się obecnie w folderze AUTOSTART. Edytor tekstów będzie się uruchamiał automatycznie po rozpoczęciu pracy systemu Windows.

■

Moje dokumenty

W folderze MOJE DOKUMENTY przechowujemy te dokumenty lub inne pliki, które często otwieramy i dlatego chcemy mieć do nich łatwy dostęp. Edytory w systemie Windows 98 (jak WordPad, Paint itd.) domyślnie zapisują nowe dokumenty w tym folderze.

Ćwiczenie 2.13

Wpisać w edytorze WordPad tekst „Foteliki samochodowe”. Zapisać go w pliku FOTELIKI w folderze MOJE DOKUMENTY.

(...) Fotelik można łatwo zamontować w samochodzie za pomocą pasów bezpieczeństwa, zawsze tyłem do kierunku jazdy. Ta pozycja gwarantuje bezpieczeństwo. (...) Foteliki znajdują zastosowanie także poza samochodem. Można w nich zabrać dziecko na spacer jak w nosidle. W domu fotelik może służyć jako leżaczek. Dodatkowe wyposażenie fotelika to poduszka, ocieplacz, daszek przeciwsłoneczny oraz pelerynka przeciwdeszczowa. Przypominamy, że od 1.01.99 dzieci będą musiały podróżować w fotelikach samochodowych.(...)

- ◆ Uruchamiamy edytor WordPad.
- ◆ Wpisujemy tekst.
- ◆ Wybieramy z menu **Plik** polecenie **Zapisz** lub **Zapisz jako** albo klikamy ikonę z symbolem dyskietki.
- ◆ W oknie **Zapisz jako** w polu **Zapisz w** widnieje domyślny folder MOJE DOKUMENTY. Nie wprowadzamy żadnych zmian w tym polu (porównaj ćwiczenie 2.3).
- ◆ W polu **Nazwa pliku** wpisujemy FOTELIKI.
- ◆ W polu **Zapisz jako typ** pozostawiamy **Word dla Windows 6.0**.
- ◆ Klikamy przycisk **Zapisz**, co powoduje zamknięcie okna **Zapisz jako** i zapisanie pliku na dysku w folderze MOJE DOKUMENTY.

Teraz, aby dokonać edycji pliku, należy jedynie otworzyć folder MOJE DOKUMENTY, który umieszczony jest bezpośrednio na pulpicie. Nie musimy żmudnie poszukiwać pliku w gąszczu plików i katalogów.



Czym jest folder MOJE DOKUMENTY dla dokumentów, tym folder ULUBIONE dla łączów i kanałów internetowych. W folderze tym można przechowywać często używane skróty do stron WWW, foldery i pliki. Folder ten można otworzyć z menu

Start lub bezpośrednio z pulpitu. W folderze ULUBIONE zawarty jest także folder MOJE DOKUMENTY, by możliwe było przechowywanie w nim dokumentów pobranych z Internetu.

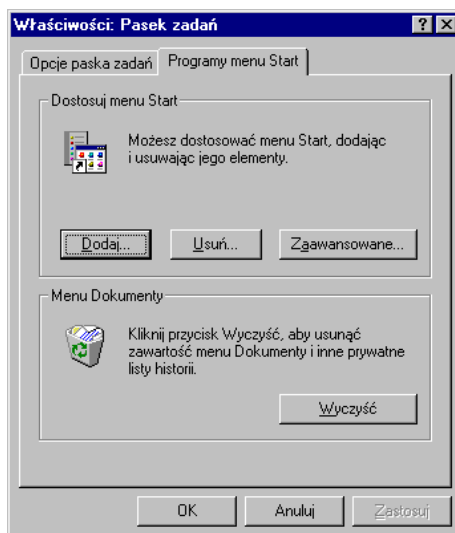
Jednak, jak to już było wielokrotnie zaznaczane, zagadnieniom Internetu będzie poświęcona odrębna publikacja z serii ćwiczeń, zatem w tym miejscu zostaną one pominięte.

Dostosowywanie menu Start

Ćwiczenie 2.14

*Dodać do menu **Start** edytor rysunków **Paint**.*

- ◆ Rozwijamy menu **Start**, wybieramy z niego polecenie **Ustawienia**, a następnie polecenie **Pasek zadań i menu Start**.
- ◆ W oknie **Właściwości** wybieramy kartę **Programy menu Start**, co ilustruje rysunek 2.14.
- ◆ W obszarze **Dostosuj menu Start** klikamy przycisk **Dodaj**.

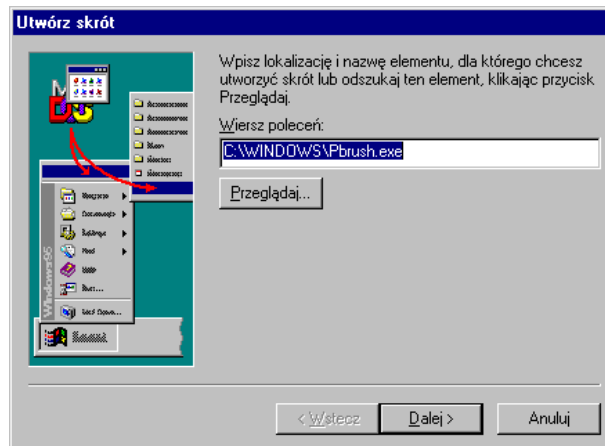


Rysunek 2.14. Okno **Właściwości**, karta **Programy menu Start**

- ◆ W oknie **Utwórz skrót** korzystamy z przycisku **Przeglądaj**, aby wyszukać plik PBRUSH na dysku C w folderze WINDOWS.
- ◆ Kliknięcie przycisku **Otwórz** po zaznaczeniu nazwy pliku PBRUSH w oknie **Przeglądaj** powoduje zamknięcie tego okna i powrót do okna **Utwórz skrót**.

W polu **Wiersz poleceń** widnieje dokładna lokalizacja pliku.

- ♦ Kliknięcie przycisku **Dalej** powoduje zamknięcie tego okna i przejście do następnego.



Rysunek 2.15. Okno **Utwórz skrót** ze ścieżką dostępu do pliku

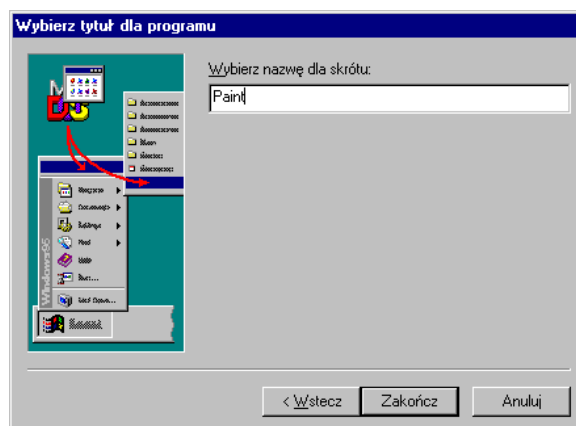
- ♦ W oknie **Wybierz folder programu** klikamy w obszarze **Wybierz folder**, w którym ma być umieszczony skrót na pozycji **Menu Start**, gdyż nasz skrót ma zostać umieszczony w menu **Start**.

Nazwa folderu zostaje wyróżniona. Ilustruje to rysunek 2.16.



Rysunek 2.16. Okno **Wybierz folder programu**

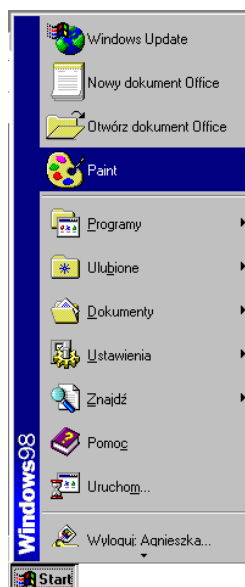
- ♦ Klikamy przycisk **Dalej**, aby przejść do kolejnego okna dialogowego.
- ♦ W oknie **Wybierz tytuł dla programu** wpisujemy *Paint* jako nazwę naszego skrótu (patrz rys. 2.17).



Rysunek 2.17. Okno **Wybierz tytuł dla programu**

- ◆ Klikamy przycisk **Zakończ**, co powoduje zamknięcie tego okna dialogowego i powrót do okna **Właściwości**.
- ◆ W oknie tym klikamy przycisk **OK**, co powoduje zamknięcie tego okna i zmodyfikowanie zawartości menu **Start**.

Pojawił się w nim nowy element – edytor rysunków Paint, co ilustruje rysunek.



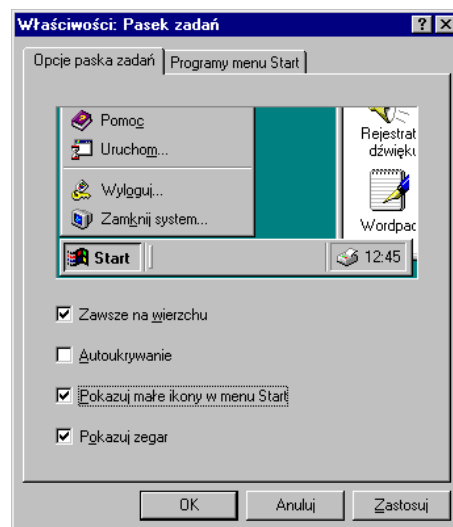
Rysunek 2.18. Nowy element w menu **Start**

Menu **Start** liczy obecnie więcej elementów i nadmiernie się wydłużyło. Można je zmniejszyć poprzez wprowadzenie mniejszych czcionek. Ilustruje to kolejne ćwiczenie.

Ćwiczenie 2.15

*Skrócić menu **Start** poprzez zmniejszenie czcionek.*

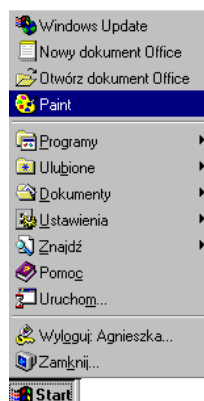
- ♦ Otwieramy okno **Właściwości**, znane z poprzedniego ćwiczenia.
- ♦ Na karcie **Opcje paska zadań** zaznaczamy pole wyboru **Pokazuj małe ikony w menu Start**.



Rysunek 2.19. Okno **Właściwości**, karta **Opcje paska zadań**

- ♦ Klikamy przycisk **OK**, co powoduje zamknięcie okna **Właściwości** i modyfikację wyglądu menu **Start**.

Jest ono teraz krótsze, napisane drobniejszym drukiem, co widać na rysunku.



Rysunek 2.20. Menu **Start** napisane drobnym drukiem



Pasek zadań i paski narzędzi

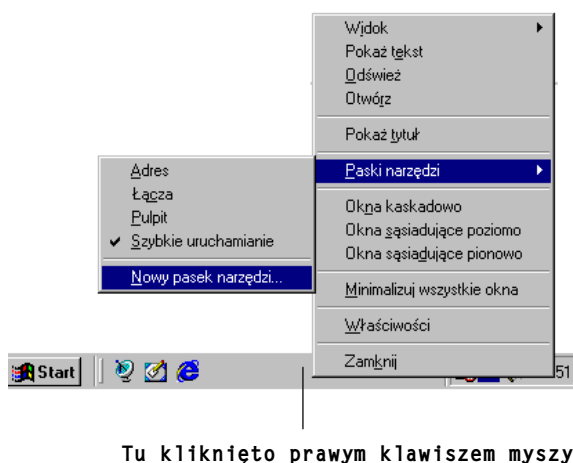
Przyspieszenie uruchamiania programów można osiągnąć również poprzez wykorzystanie możliwości oferowanych przez pasek zadań systemu Windows 98. W systemie tym możliwa jest również dowolna modyfikacja tego elementu pulpitu poprzez dodawanie na nim pasków narzędzi.

Możliwe jest również tworzenie przez użytkownika własnych pasków narzędzi w dowolnych miejscach pulpitu. Kolejne ćwiczenia pozwalają poznać możliwości, jakie oferuje system Windows 98 także w tym zakresie.

Ćwiczenie 2.16

Dodać folder MOJE na pasek zadań.

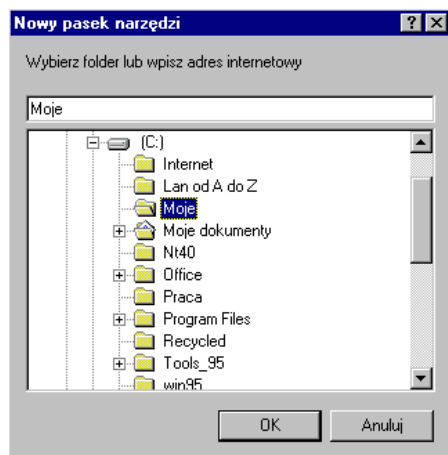
- ◆ Klikamy prawym przyciskiem myszy w obrębie paska zadań i z rozwiniętego menu podręcznego wybieramy polecenie **Paski narzędzi**, a następnie **Nowy pasek narzędzi** (patrz rys. 2.21).



Rysunek 2.21. Rozwinięte menu podręczne paska zadań

- ◆ W oknie **Nowy pasek narzędzi** wyszukujemy folder MOJE w obszarze **Wybierz folder lub wpisz adres internetowy** (patrz rys. 2.22).
- ◆ Klikamy przycisk **OK**.

Pasek zadań wygląda teraz tak, jak na rysunku 2.23. Pojawiły się na nim nowe elementy: zawartość folderu MOJE. Każda modyfikacja zawartości folderu MOJE będzie miała natychmiastowe odzwierciedlenie na pasku zadań.

Rysunek 2.22. Okno **Nowy pasek narzędzi**

Rysunek 2.23. Nowe elementy w obrębie paska zadań

Kliknięcie w obrębie paska zadań na nazwie pliku z folderu MOJE powoduje jego otwarcie.

■

Ćwiczenie 2.17

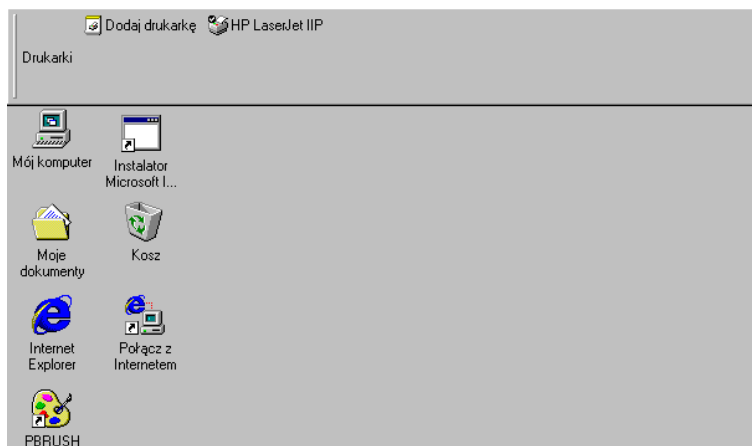
Utworzyć pasek narzędzi z zawartości folderu DRUKARKI. Umieścić go wzdłuż górnej krawędzi pulpitu. Na zakończenie usunąć ten pasek narzędzi z pulpitu.

- ◆ Otwieramy okno **Mój komputer**, w którym znajduje się folder DRUKARKI.
- ◆ Chwytny folder DRUKARKI lewym przyciskiem myszy i ciągniemy go na środek górnej krawędzi pulpitu.
- ◆ Puszczamy przycisk myszy, gdy folder osiągnie odpowiednią pozycję.

Na pulpicie pojawia się nowy pasek narzędzi o wyglądzie zbliżonym do przedstawionego na rysunku 2.24.

Każda modyfikacja zawartości folderu DRUKARKI będzie miała natychmiastowe odzwierciedlenie na pasku narzędzi. Kliknięcie w obrębie paska narzędzi z folderu DRUKARKI powoduje jej uruchomienie lub otwarcie.

- ◆ Usuwamy pasek narzędzi **Drukarki** z pulpitu. W tym celu:
 - Klikamy prawym klawiszem myszy w wolnym obszarze paska narzędzi.
 - Z rozwiniętego menu podręcznego wybieramy polecenie **Zamknij**.



Rysunek 2.24. Nowy pasek narzędzi na pulpicie – **Drukarki**

- Potwierdzamy swoją decyzję kliknięciem przycisku **OK** w oknie **Potwierdź zamknięcie paska narzędzi**.

Pasek narzędzi **Drukarki** znika z pulpitu.



Dostosowywanie wyglądu pulpitu do własnych upodobań

Tworzenie skrótów, zmiana zawartości pulpitu oraz menu **Start** to istotne elementy dostosowywania pracy systemu do indywidualnych potrzeb każdego użytkownika. Twórcy systemu Windows 98 zadbali o wrażenia estetyczne użytkowników systemu.

Dlatego, oprócz możliwości zmiany wyglądu pulpitu, sposobu wyświetlania okien itp., Windows 98 oferuje możliwość zmiany kształtu kursora czy też sposobu prezentacji ikon w oknach. I znowu gama możliwości jest tak bogata, że zamieszczone w tym zeszycie ćwiczeń informacje stanowią jedynie ich drobną część.

Style pulpitu

W Windows 98, nawet jeżeli nie mamy połączenia z Internetem, możemy korzystać ze stylu jego pracy, np. przeglądać zasoby komputera w trybie pojedynczego kliknięcia. Dostępne są trzy style, czyli sposoby przeglądania zawartości komputera:

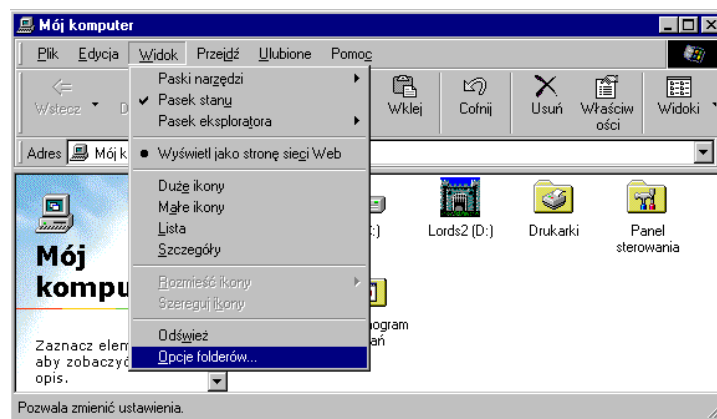
- **Styl sieci Web** – pojedyncze kliknięcie elementu powoduje jego otwarcie lub uaktywnienie. Pliki, foldery i programy otwierane są w jednym oknie.
- **Styl klasyczny** – czyli styl pracy znany z systemu Windows 95. Dwukrotne kliknięcie danego elementu powoduje jego otwarcie lub uaktywnienie. Każdy element, który otwieramy lub uaktywniamy, jest umieszczony w odrębnym oknie.

- **Styl niestandardowy** – jest kombinacją obu dotychczas wymienionych stylów, zależną od upodobań i potrzeb użytkownika.

Ćwiczenie 2.18

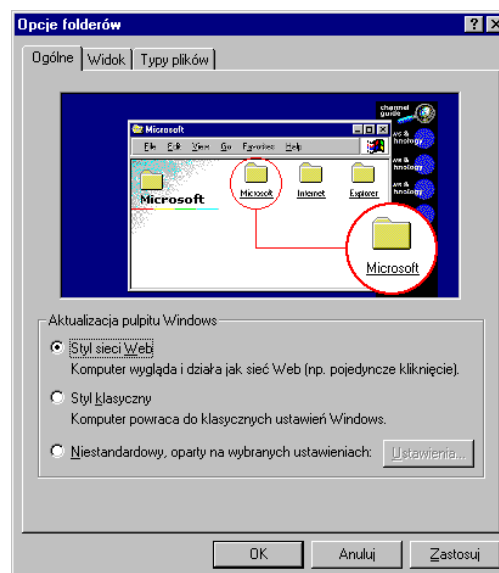
Wyświetlić pulpit w stylu sieci Web.

- ♦ Klikamy dwukrotnie ikonę **Mój komputer**.
- ♦ W oknie **Mój komputer** z menu **Widok** wybieramy polecenie **Opcje folderów**.



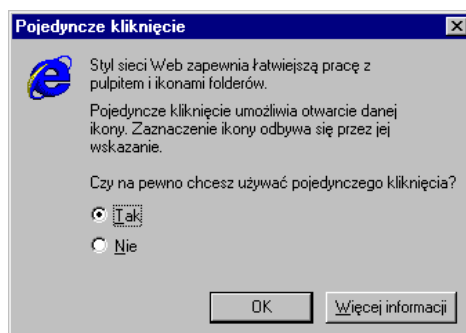
Rysunek 2.25. Polecenie **Opcje folderów** z menu **Widok**

- ♦ W oknie **Opcje folderów** na karcie **Ogólne** zaznaczamy opcję **Styl sieci Web**.



Rysunek 2.26. Okno **Opcje folderów**

- ♦ W kolejnym oknie potwierdzamy pojedyncze kliknięcie.



Rysunek 2.27. Okno **Pojedyncze kliknięcie**

- ♦ Kliknięcie przycisku **OK** powoduje zamknięcie okien i kompletną zmianę wyglądu pulpitu, co ilustruje rysunek 2.28.



Rysunek 2.28. Pulpit wyświetlany w stylu sieci Web

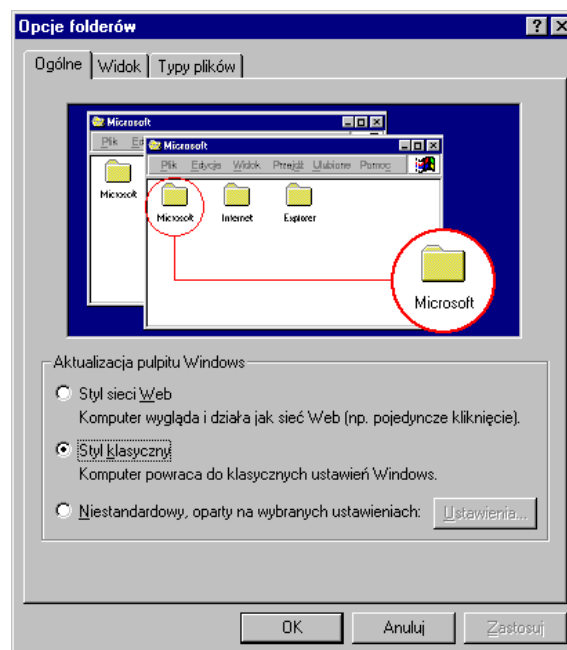
Kursor przybiera kształt ręczki po najejchaniu nim na element. Wskazujemy dany element, by go zaznaczyć i klikamy pojedynczo, aby go uruchomić lub otworzyć.



Ćwiczenie 2.19

Powrócić do stylu klasycznego wyświetlania pulpitu.

- ♦ Ustawiamy kursor myszy na ikonie **Mój komputer**. Kursor przybiera kształt ręki.
- ♦ Klikamy pojedynczo.
- ♦ W otwartym oknie **Mój komputer** wybieramy z menu **Widok** polecenie **Opcje folderów**.
Pojawia się okno **Opcje folderów**.
- ♦ W oknie tym wybieramy opcję **Styl klasyczny** i klikamy przycisk **OK**.



Rysunek 2.29. Okno **Opcje folderów** z wybranym stylem klasycznym

Nie pojawia się żadne dodatkowe okno. Pulpit przybiera wygląd znany z systemu Windows 95. Powracamy także do „klasycznego” sposobu obsługi systemu.

■

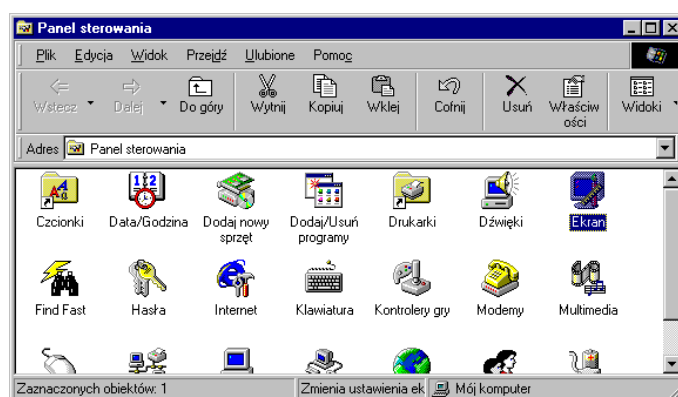
Dostosowaniu funkcjonowania systemu Windows 98 do indywidualnych potrzeb użytkownika służy także tzw. Active desktop. Do wykorzystania tego udogodnienia konieczny jest jednak dostęp do Internetu. Założeniem tej publikacji było jednak pominięcie tego zagadnienia jako zbyt obszernego. We wstępie do tej książki autorzy zaznaczają bowiem, że zagadnienie Internetu jest zbyt szerokie, by zbywać je pobieżnym opisem w tej książce. Temu zagadnieniu poświęcona będzie oddzielna publikacja tych samych autorów, która ukaże się niebawem nakładem wydawnictwa MIKOM.

Ustawianie wygaszacza ekranu oraz tapety

Ćwiczenie 2.20

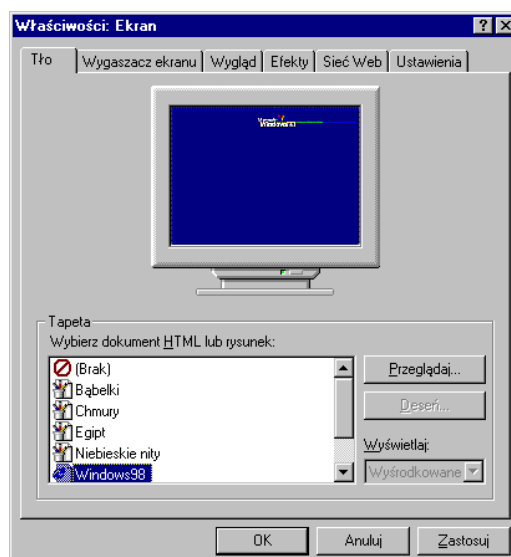
W pulpicie Windows ustalić tapetę Windows 98 „Chmury” oraz ustawić wygaszcz ekranu „Kanałowy wygaszcz ekranu”, aby włączał się po 6 minutach.

- ♦ Z menu **Start** wybieramy polecenie **Ustawienia**.
- ♦ Z menu **Ustawienia** wybieramy polecenie **Panel sterowania**.



Rysunek 2.30. Okno **Panel sterowania**

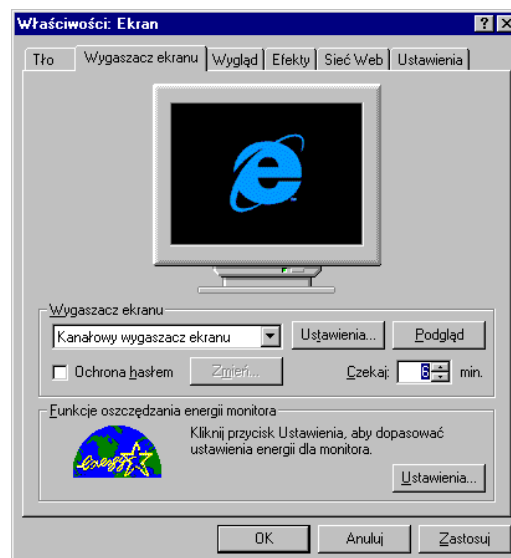
- ♦ W oknie **Panel sterowania** klikamy ikonę **Ekran**, co umożliwia otwarcie okna **Właściwości: Ekran**, przedstawionego na rysunku.



Rysunek 2.31. Okno dialogowe **Właściwości: Ekran**, karta **Tło**

W oknie tym można zmieniać ustawienia tła, wygaszacza ekranu lub kolorów elementów okien.

- ♦ Zmieniamy tapetę. W tym celu:
 - Klikamy kartę **Tło** w oknie **Właściwości: Ekran**.
 - Wybieramy odpowiedni wzór („Chmury”) z listy **Tapeta**.
 - Dokonane ustawienia potwierdzamy przyciskiem **Zastosuj**.
- ♦ Uaktywniamy wygaszacz ekranu. W tym celu:
 - Klikamy kartę **Wygaszacz ekranu** w oknie **Właściwości: Ekran**.
 - Wybieramy odpowiedni wzór z listy rozwijalnej **Wygaszacz ekranu**.
 - Ustawiamy opóźnienie wynoszące 6 minut w polu **Czekaj**.



Rysunek 2.32. Okno **Właściwości** karta **Ekran**

- Dokonane ustawienia potwierdzamy przyciskiem **Zastosuj**.

Na pulpicie zamiast jednostajnego tła pojawiła się tapeta. Po odczekaniu określonego czasu włącza się wygaszacz ekranu.

■

Ustawienia ekranu Windows 98 można także zmienić, klikając prawym przyciskiem myszy w wolnym obszarze pulpitu, co spowoduje pojawienie się menu podręcznego. Z otwartego menu tego należy wybrać polecenie **Właściwości**. Procedura ta pozwala otworzyć okno **Właściwości: Ekran**.

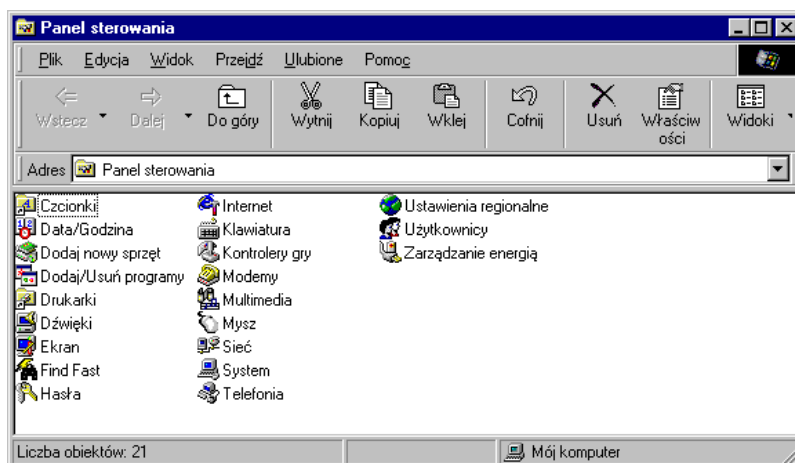
Zmiana sposobu wyświetlania ikon

Ćwiczenie 2.21

Zmienić w oknie **Panel sterowania** wygląd ikon z dużych na listę, a następnie powrócić do dużych ikon i rozmieścić je alfabetycznie.

- ♦ Otwieramy okno **Panel sterowania**.
- ♦ Zmieniamy sposób wyświetlania ikon. W tym celu z menu **Widok** wybieramy polecenie **Lista**.

Na rysunku przedstawiono wygląd okna po zmianie sposobu wyświetlania ikon ze standardowego na listę.

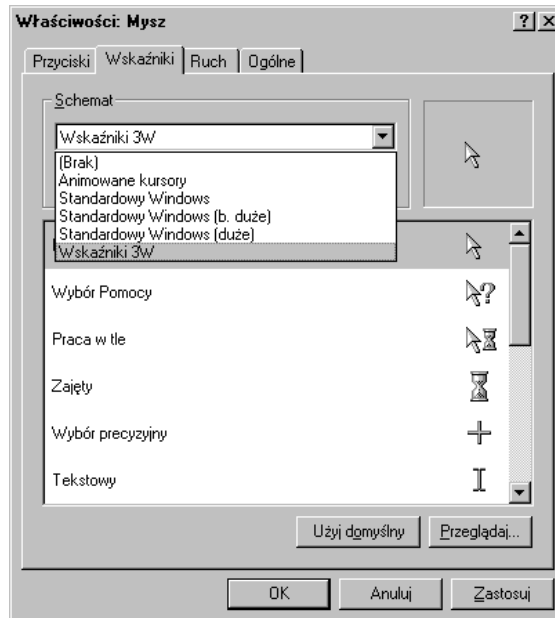


Rysunek 2.33. Zmiana sposobu wyświetlania ikon

- ♦ Powracamy do poprzedniego sposobu wyświetlania ikon. W tym celu ponownie rozwijamy menu **Widok** i wybieramy z niego polecenie **Duże ikony**.
- ♦ Porządkujemy ikony w oknie. W tym celu z menu **Widok** wybieramy polecenie **Rozmieść ikony**, a następnie **Według nazw**.

■

Zmiany sposobu wyświetlania ikon można także dokonać, klikając prawym przyciskiem myszy wolny obszar okna, co spowoduje pojawienie się menu podręcznego. Z menu tego należy wybrać polecenie **Rozmieść ikony**. Wybór polecenia **Wyrównaj ikony** umożliwia uporządkowanie zawartości okna.



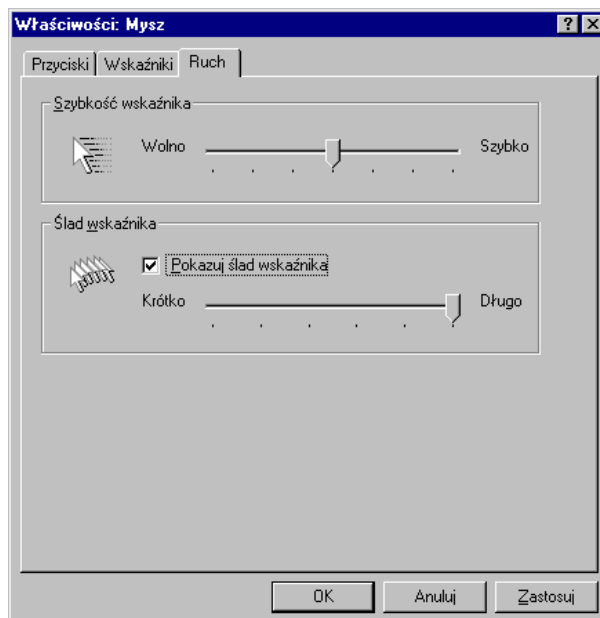
Rysunek 2.34. Okno dialogowe **Właściwości: Mysz**, karta **Wskaźniki**

Zmiana wyglądu wskaźnika myszy

Ćwiczenie 2.22

Zmienić wskaźniki myszy na animowane oraz uaktywnić ślad myszy, a następnie powrócić do ustawień standardowych.

- ◆ Otwieramy okno **Panel sterowania**.
- ◆ Klikamy dwukrotnie ikonę **Mysz**, co umożliwia otwarcie okna **Właściwości: Mysz** widocznego na rysunku 2.34.
- ◆ Z listy rozwijalnej **Schemat** wybieramy polecenie **Animowane kursory**.
- ◆ Dokonane ustawienia potwierdzamy przyciskiem **Zastosuj**.
- ◆ Na karcie **Ruch** zaznaczamy pole wyboru **Pokazuj ślad wskaźnika** (rys. 2.35).
- ◆ Obserwujemy efekty dotychczasowych działań bez zamykania okna **Właściwości**.
- ◆ Czyścimy pole wyboru **Pokazuj ślad wskaźnika** na karcie **Ruch**, aby kursor nie pozostawiał za sobą śladu.
- ◆ Powracamy do karty **Wskaźniki** i z listy **Schematy** wybieramy pozycję **Brak**, aby przywrócić standardowe wskaźniki.

Rysunek 2.35. Okno **Właściwości**, karta **Ruch**

■

Obsługa systemu

System Windows 98 w swej przebogatej ofercie możliwości umożliwia także wszechstronne zarządzanie napędami (dyskami). Oprócz formatowania i kompresowania umożliwia też ich przegląd w poszukiwaniu ewentualnych błędów w zapisie plików lub usterek powierzchni dysku. Pożytecznym narzędziem jest także Defragmentator dysków, który umożliwia porządkowanie zapisu plików na dysku w sytuacji, gdy jest ich tam wiele.

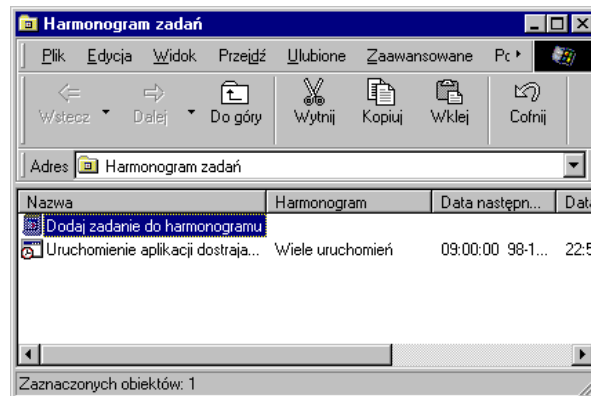
Harmonogram zadań

Harmonogram zadań umożliwia zaprogramowanie z wyprzedzeniem i zautomatyzowanie wielu pracochłonnych i nudnych czynności, jak np. dokonywanie systematycznej konserwacji systemu czy testowania dysków w poszukiwaniu błędów. Można także np. zlecić temu programowi sprawdzanie, czy nie przyszła do nas jakaś wiadomość pocztą elektroniczną.

Ćwiczenie 2.23

Niech informacje o systemie uruchamiają się po włączeniu komputera.

- ♦ Z menu **Start** wybieramy polecenie **Programy**, następnie polecenie **Akcesoria**, z rozwiniętego menu polecenie **Narzędzia systemowe**, a w końcu – **Harmonogram zadań**.



Rysunek 2.36. Okno **Harmonogram zadań**

- ♦ W oknie **Harmonogram zadań** klikamy dwukrotnie ikonę **Dodaj zadanie do harmonogramu**. Na ekranie pojawia się okno **Kreatora** widoczne na rysunku 2.37.
- ♦ W oknie tym w polu **Kliknij program, który ma być uruchamiany przez system Windows** klikamy pozycję **Harmonogram zadań**, aby ją wyróżnić.
- ♦ Klikamy przycisk **Dalej**, co powoduje przejście do kolejnego okna Kreatora, w którym ustalamy nazwę zadania oraz termin jego uruchomienia.

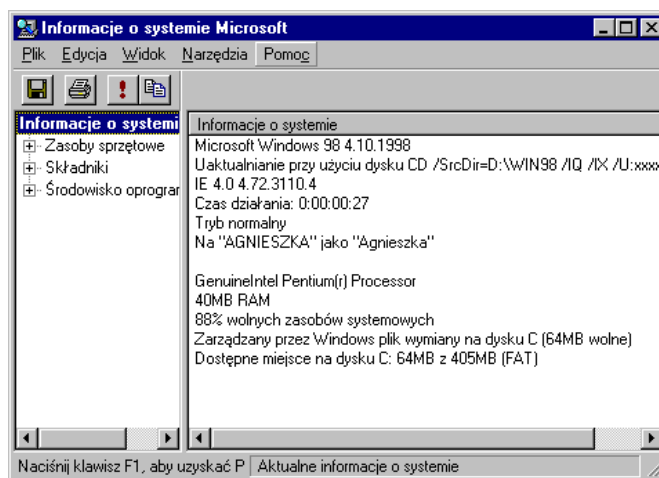


Rysunek 2.37. Okno **Kreatora harmonogramu zadań**

- ♦ W kolejnym oknie pozostawiamy domyślną nazwę (**Informacje o systemie**) i zaznaczamy opcję **Przy uruchomieniu komputera**, co oznacza, że zadanie o nazwie **Informacje o systemie** będzie wykonywane podczas uruchamiania systemu.

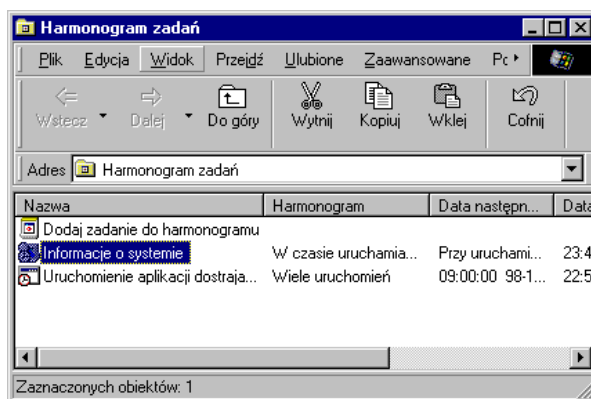
- ♦ Ostatnie okno Kreatora informuje o pomyślnym ukończeniu planowania zadania.
- ♦ W oknie tym klikamy przycisk **Zakończ**. Powoduje to zamknięcie okna **Kreatora harmonogramu zadań**.
- ♦ Zamykamy system i uruchamiamy go ponownie, aby ocenić efekty swej pracy.

Po uruchomieniu komputera na ekranie pojawia się okno zatytułowane **Informacje o systemie Microsoft**, wyglądem zbliżone do okna widocznego na rysunku.



Rysunek 2.38. Okno **Informacje o systemie Microsoft**

W oknie **Harmonogram zadań** widnieje nowa pozycja, co możemy sprawdzić, otwierając je.



Rysunek 2.39. Nowa pozycja w oknie **Harmonogram zadań**

■

Formatowanie dysku

Sformatowanie dysku powoduje usunięcie wszystkich zapisanych na nim informacji. Nie można ich już odzyskać.

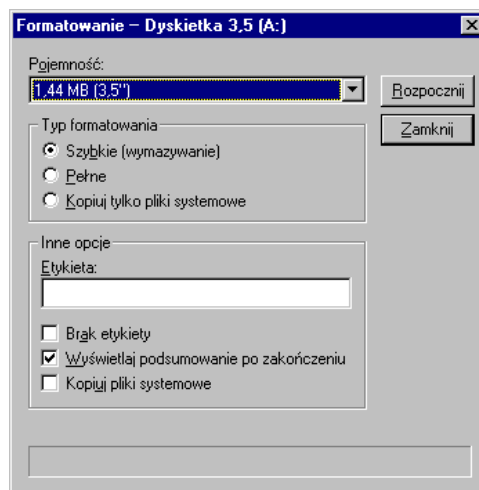
Ćwiczenie 2.24

Sformatować dyskietkę.

- ◆ Wkładamy dyskietkę do odpowiedniej stacji dysków.
- ◆ Klikamy dwukrotnie ikonę **Mój komputer**.
- ◆ W otwartym oknie **Mój komputer** klikamy na ikonie symbolizującej dyskietkę, aby ją jedynie wyróżnić. Dwukrotne kliknięcie na tej ikonie spowodowałoby otwarcie okna prezentującego zawartość dyskietki.
- ◆ Z menu **Plik** wybieramy polecenie **Formatuj**.

Ten sam efekt osiągniemy, klikając prawym przyciskiem myszy ikonę dyskietki i wybierając z menu podręcznego polecenie **Formatuj**.

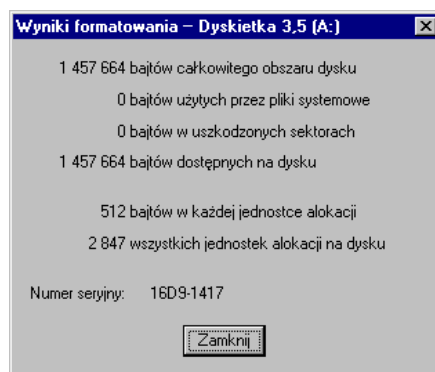
Wówczas otwiera się okno dialogowe **Formatowanie**, przedstawione na rysunku, w którym określić można parametry formatowania.



Rysunek 2.40. Okno dialogowe **Formatowanie**

- ◆ Wybieramy odpowiednią pojemność dyskietki z listy rozwijalnej oraz określamy typ formatowania.

- ♦ Wybranie przycisku **Rozpocznij** rozpoczyna proces formatowania.
Po sformatowaniu pojawia się informacja o wynikach operacji.



Rysunek 2.41. Okno dialogowe informujące o wynikach formatowania

- ♦ Potwierdzamy przyjęcie informacji kliknięciem przycisku **Zamknij**, co powoduje całkowite zakończenie formatowania.

■

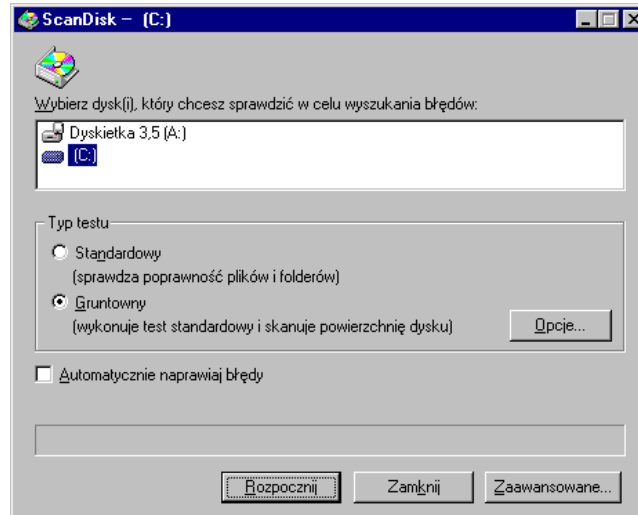
Test dysku

Wszyscy użytkownicy zdają sobie sprawę z niebezpieczeństw, jakie niesie za sobą błąd w zapisie pliku. Możemy wówczas utracić nawet wszystkie zawarte w nim informacje. Błędy takie zdarzają się bardzo często na przykład po operacji kasowania wielu plików czy folderów. Narzędzie ScanDisk w systemie Windows 95 służy do wyszukiwania błędów w plikach, folderach oraz błędów powierzchni dysku.

Ćwiczenie 2.25

Przetestować dysk C w poszukiwaniu błędów.

- ♦ Z menu **Start** wybieramy polecenie **Programy**.
- ♦ Z menu **Programy** wybieramy polecenie **Akcesoria**, a następnie z rozwiniętego menu – polecenie **Narzędzia systemowe**.
- ♦ Z menu **Narzędzia systemowe** wybieramy polecenie **ScanDisk**.
- ♦ Wybieramy dysk C z okna wyboru **Wybierz dysk(i), który chcesz sprawdzić w celu wyszukania błędów:**.
- ♦ Wybieramy opcję **Gruntowny**.
- ♦ Kliknięcie przycisku **Rozpocznij** uruchamia proces poszukiwania błędów na dysku C.



Rysunek 2.42. Okno programu ScanDisk

Po zakończeniu testowania pojawia się okno informujące o wynikach testu.

- ◆ Kliknięciem przycisku **Zamknij** kończymy pracę narzędzia ScanDisk.

■

Defragmentacja dysku

Pliki są zapisywane na dysku w zależności od wolnego na nim miejsca. Często zdarza się, że plik, który jest zbyt duży, aby zmieścić się w jednym ciągłym obszarze dysku, zostaje pofragmentowany, czyli podzielony na fragmenty, które są zapisywane w różnych obszarach dysku. Dostęp do takiego pliku trwa znacznie dłużej niż do pliku, który nie został pofragmentowany. Defragmentator dysku pozwala uporządkować pliki na dysku w ten sposób, że zostają one zapisane w ciągłym obszarze dysku, a ewentualne wolne miejsca na dysku również znajdują się w jednym obszarze. Znacznie przyspiesza to działanie dysku twardego.

Ćwiczenie 2.26

Skopiować na dyskietkę pliki tekstowe: *CONFIG*, *INTERNET* oraz *LICENSE* z folderu *WINDOWS*. Zdefragmentować dyskietkę.

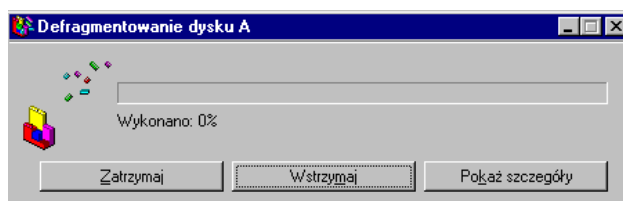
- ◆ Wkładamy dyskietkę do właściwej dla niej stacji dysków.
- ◆ Kopiujemy podane pliki na dyskietkę.
- ◆ Z menu **Start** wybieramy polecenie **Programy**.
- ◆ Z menu **Programy** wybieramy polecenie **Akcesoria**, a następnie z rozwiniętego menu – polecenie **Narzędzia systemowe**.

- ♦ Z menu **Narzędzia systemowe** wybieramy polecenie **Defragmentator dysków**.
Pojawia się okno **Wybierz dysk**, w którym należy ustalić dysk, który zamierzamy zdefragmentować. W tym wypadku jest to dyskietka.



Rysunek 2.43. Okno dialogowe **Wybierz dysk**

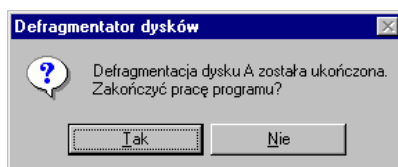
- ♦ Kliknięcie przycisku **OK** powoduje rozpoczęcie procesu defragmentacji dyskietki.



Rysunek 2.44. Okno obrazujące proces defragmentacji

Pojawia się okno obrazujące postępy procesu defragmentacji. Proces ten można przerwać, klikając przycisk **Zatrzymaj**. Aby chwilowo zatrzymać działanie Defragmentatora dysków, należy kliknąć przycisk **Wstrzymaj**.

- ♦ Po zakończeniu procesu defragmentacji pojawia się okno komunikatów, przedstawione na rysunku.



Rysunek 2.45. Okno komunikatów informujące o zakończeniu procesu defragmentacji

- ♦ Kliknięcie przycisku **Tak** kończy pracę Defragmentatora dysków.

■

Podczas defragmentacji dysku można używać komputera do innych celów. Pracuje on jednak wolniej niż zazwyczaj.

Konwersja na system plików FAT32

System plików to sposób przechowywania plików i folderów na dysku twardym. Dotychczas stosowany był wyłącznie system plików FAT16. W systemie Windows 98 oprócz tego systemu istnieje także możliwość korzystania z systemu FAT32, który zwiększa wydajność dysku, powoduje zwiększenie ilości wolnego miejsca na dysku, a także umożliwia szybsze (nawet o połowę) uruchamianie programów.

Ćwiczenie 2.27

Dokonać konwersji systemu plików FAT16 na FAT 32 na dysku C naszego komputera.

- ◆ Przed przystąpieniem do konwersji należy utworzyć dysk startowy. Zagadnienie to zostało opisane we Wprowadzeniu, w podrozdziale „Instalacja systemu Windows 98”.
- ◆ Z menu **Start** wybieramy **Programy**, następnie **Akcesoria**, z kolei polecenie **Narzędzia systemowe**, a w końcu polecenie **Konwerter dysku (FAT32)**.
Pojawia się okno **Konwertera dysku** widoczne na rysunku.



Rysunek 2.46. Okno **Konwertera dysku**

- ◆ W oknie tym klikamy przycisk **Dalej**.
- ◆ W kolejnym oknie w polu **Dyski** klikamy na pozycji **dysk C**, jako że mamy dokonać jego konwersji.

- ◆ Klikamy przycisk **Dalej**.

Na ekranie pojawi się komunikat z ostrzeżeniem, że poprzednie wersje systemów MS-DOS, Windows i Windows NT nie mają dostępu do dysków z systemem plików FAT32.

- ◆ Klikamy przycisk **OK**, by potwierdzić przyjęcie komunikatu.

Konwerter dysku poszukuje teraz programów i narzędzi niezgodnych z systemem plików FAT32.

- ◆ Po zakończeniu poszukiwań klikamy przycisk **Dalej**.
- ◆ Przed konwersją plików należy utworzyć kopię zapasową plików. W tym celu klikamy przycisk **Utwórz kopię zapasową**.
- ◆ Klikamy przycisk **Dalej**.
- ◆ W kolejnym oknie ponownie klikamy przycisk **Dalej**.

System restartuje komputer, aby zacząć konwersję. Po zakończeniu konwersji pojawi się komunikat informujący, czy proces przebiegł prawidłowo.

- ◆ Jeśli konwersja zakończyła się powodzeniem, klikamy przycisk **Zakończ**.

Obecnie na dysku pliki zapisane są w systemie FAT32.

Jeżeli dysk jest bardzo zapełniony, konwersja może nie zakończyć się sukcesem, gdyż do jej prawidłowego przebiegu potrzebna jest pewna ilość wolnego miejsca na dysku. W takim przypadku system wyświetla informację o przyczynach niepowodzenia konwersji.



3. Ćwiczenia do samodzielnego wykonania

Ten zestaw ćwiczeń jest pozbawiony jakichkolwiek podpowiedzi. Ćwiczenia są jednak ułożone w podobnej kolejności, jak zadania w częściach pierwszej i drugiej, i dotyczą zawartego w nich materiału. Ich rozwiązanie nie powinno sprawić większej trudności pilnemu czytelnikowi, który sumiennie przestudiował cały zeszyt ćwiczeń. W razie wystąpienia wątpliwości należy zerknąć do analogicznego ćwiczenia zawierającego rozwiązanie.

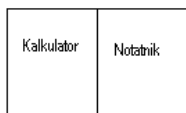
Nie należy czynić tego często, a starać się raczej odwołać do posiadanej już (dużej!), wiedzy i rozwiązywać zadania samodzielnie. Naprawdę nie są one trudne... Autorzy ze swej strony życzą powodzenia podczas samodzielnego rozwiązywania zadań.

Ćwiczenie 3.1

Otworzyć i zamknąć pasjans SOLITAIRE.

Ćwiczenie 3.2

Uruchomić Kalkulator i Notatnik i rozmieścić ich okna na pulpicie w sposób pokazany na rysunku 3.1.



Rysunek 3.1. Rozmieszczenie okien programów na pulpicie

Ćwiczenie 3.3

Utworzyć na dysku C folder o nazwie SAMODZIELNY.

Ćwiczenie 3.4

Skopiować do folderu SAMODZIELNY grę FREECELL oraz dokument FOTELIKI z folderu MOJE DOKUMENTY.

Ćwiczenie 3.5

Usunąć dokument FOTELIKI z folderu SAMODZIELNY do Kosza, a następnie opróżnić Kosz.

Ćwiczenie 3.6

W edytorze tekstów WordPad utworzyć nowy dokument. Wpisać do niego tekst „Nowa technologia”.

(...) Nowa technologia

Na okres próbny powinno wdrożyć się na pewnym obszarze technologię WTE. Następnie przedstawić należy wszystkim zainteresowanym (a zwłaszcza władzom potencjalnie atrakcyjnych regionów) wyniki tego eksperymentu. Trzeba je porównać z wynikami uzyskiwanymi podczas stosowania tradycyjnej energii elektrycznej. Po przekonaniu władz znajdują się dotacje dla tradycyjnych elektrowni na zmianę procesu produkcji. Tradycyjne elektrownie nie będą chciały płacić kar za zanieczyszczenie środowiska, jeśli umożliwi się im wdrożenie tego procesu produkcji. Na zawsze rozwiąże to problem emisji szkodliwych związków do atmosfery. (...)

Zapisać ten dokument w pliku TECHNOLOGIA w folderze SAMODZIELNY na dysku C.

Ćwiczenie 3.7

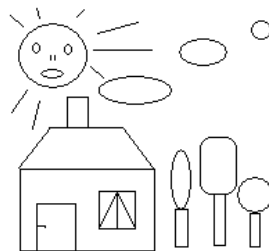
Zmienić w dokumencie TECHNOLOGIA czcionkę na Arial (Europa Środkowa), rozmiar 12, pogrubiona, kolor ciemnoszary. Zachować zmiany poczynione w dokumencie.

Ćwiczenie 3.8

Wysrodkować tekst dokumentu TECHNOLOGIA i zachować w nim zmiany.

Ćwiczenie 3.9

Wstawić na koniec dokumentu TECHNOLOGIA rysunek wykonany w edytorze Paint, możliwie zbliżony do rysunku 3.2.



Rysunek 3.2. Rysunek, który ma zostać wstawiony do dokumentu TECHNOLOGIA

Ćwiczenie 3.10

Utworzyć na pulpicie skrót do pasjansa SOLITAIRE.

Ćwiczenie 3.11

Wydrukować dokument TECHNOLOGIA z folderu SAMODZIELNY.

Ćwiczenie 3.12

Utworzyć na pulpicie nowy pasek narzędzi z folderu MOJE.

Ćwiczenie 3.13

Dodać folder SAMODZIELNY na pasek zadań pulpitu Windows 98.

Ćwiczenie 3.14

*Dodać edytor tekstów WordPad do menu **Start**.*

Ćwiczenie 3.15

Wyszukać w systemie pomocy informacje na temat gier w systemie Windows 98.

Ćwiczenie 3.16

Zakończyć pracę systemu i ponownie uruchomić komputer.