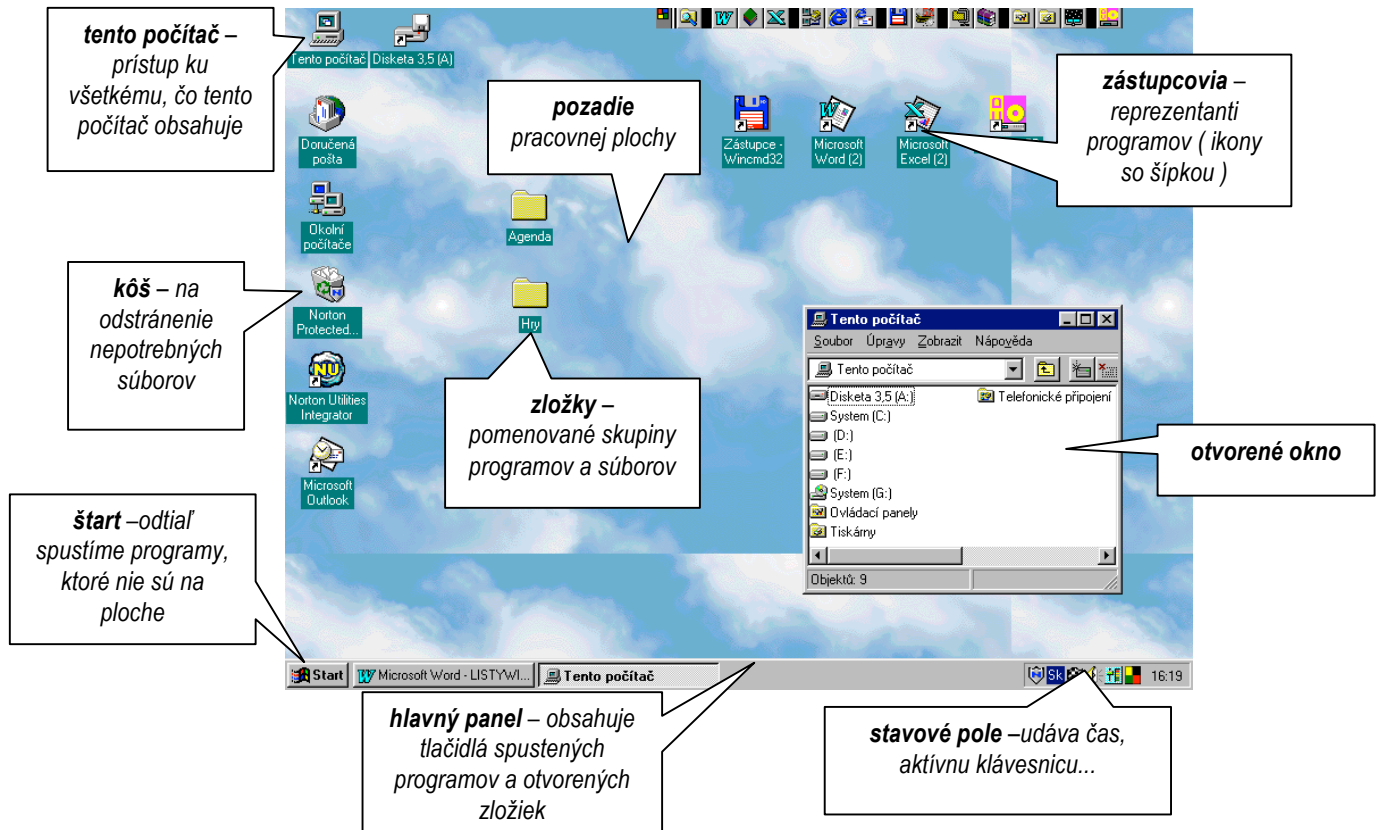


1. PRACOVNÉ PROSTREDIE

Tak ako písací stôl je vaše pracovné prostredie s knihami, zošitmi a inými pomôckami, tak aj pri práci s počítačom sa po jeho zapnutí nastaví isté prostredie, v ktorom budete pracovať.

Aj takto môže vyzerat' vaša pracovná plocha :



Práca s myšou

- **stisk ľavého tlačidla (klik)** – výber objektov
- **dvojitisk ľavého tlačidla (dvojklik)** – spustenie programu, resp. otvorenie zložky, dokumentu
- **stisk pravého tlačidla** – vyvolanie tzv. *kontextového menu*, ktoré sa mení v závislosti od objektu
- **vlečenie objektu myšou** – stlačenie (ľavé tlačidlo) – ťahaj – pusť, využíva sa na premiestnenie objektov, zmenu veľkosti, kreslenie, kopírovanie...

Práca s oknami

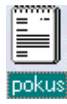
- V otvorenom okne na **titulnej lište** (modrej farby) sa v pravom rohu nachádzajú ikony pre minimalizáciu okna (zhodenie na lištu), maximalizáciu okna na najväčšiu veľkosť a pre zatvorenie okna
- Zmenu veľkosti okna vykonáme vlečením hranice okna (ukazovateľ myši sa zmení na obojstrannú šípku), resp. vlečením za rohy okna.
- Po max. zväšení okna sa ikona pre maximalizáciu zmení na ikonu pre obnovu pôvodnej veľkosti
- Okno premiestnime vlečením za ľubovoľné miesto titulnej lišty.

ÚLOHA : Nacvičte si prácu s myšou a oknami, otvorte si viac okien, meníte ich veľkosť, presúvajte, zatvárajte, minimalizujte... Prezrite si obsah zložky *Tento počítač* a menu *Štart*.

2. DOKUMENT, PROGRAM, ZLOŽKA

V programoch bežiacich pod OS Windows 9X môžete vytvárať texty, obrázky, zvukové záznamy, konštrukčné výkresy, grafy,... . Všetky tieto produkty budeme volať *dokumentmi*. Dokumenty sú prezentované svojimi *ikonami*, t.j. obrázkami, ktoré napovedajú o type dokumentu.

Vytvoríme dva jednoduché dokumenty : text a obrázok:



- Príkazom **ŠTART / PROGRAMY / PRÍSLUŠENSTVO / POZNÁMKOVÝ BLOK** spustíme program pre písanie rôznych textov, dopisov,... Napíšeme nejaký krátky text a príkazom **SÚBOR / ULOŽIŤ** ho uložíme do pamäte počítača pod nejakým menom, napr. *pokus*. (Po ukončení programu *Poznámkový blok* si všimnite ikonu textového dokumentu na pracovnej ploche.)




- Príkazom **ŠTART / PROGRAMY / PRÍSLUŠENSTVO / MALOVANIE** spustíme program pre kreslenie jednoduchých obrázkov. Nakreslíme nejaký obrázok a príkazom **SÚBOR / ULOŽIŤ** ho uložíme do pamäte počítača pod nejakým menom, napr. *obraz*. (Po ukončení programu *Maľovanie* si všimnite ikonu bitmapového obrázka na pracovnej ploche.)

Ak vykonáme dvojklik myši na hociktorom z týchto dokumentov, dokument sa **otvorí**, t.j. spustí sa program, v ktorom bol dokument vytvorený. Toto prepojenie sa nazýva **asociácia dokumentu s programom**.

Keďže počet podobných dokumentov postupne narastá, stráca sa prehľad o ich uložení v počítači. Túto funkciu plní **zložka**, t.j. krabička, šuflík s ďalšími možnými zložkami (priehradkami). Zložka obsahuje príbuzné dokumenty, programy.

Vytvorenie novej zložky, zástupcu

- Využijeme pravé tlačidlo myši a klikneme ním na ľubovoľnom voľnom mieste pracovnej plochy. Objaví sa kontextové menu. **Nový objekt** ponúka vytvorenie **zložky**, alebo **zástupcu programu**. Pri vytvorení zástupcu musíme *prechádzať* zložkami, kým nenájdeme spustiteľný súbor programu, ktorému vytvárame zástupcu. (ikona spustiteľného súboru: )

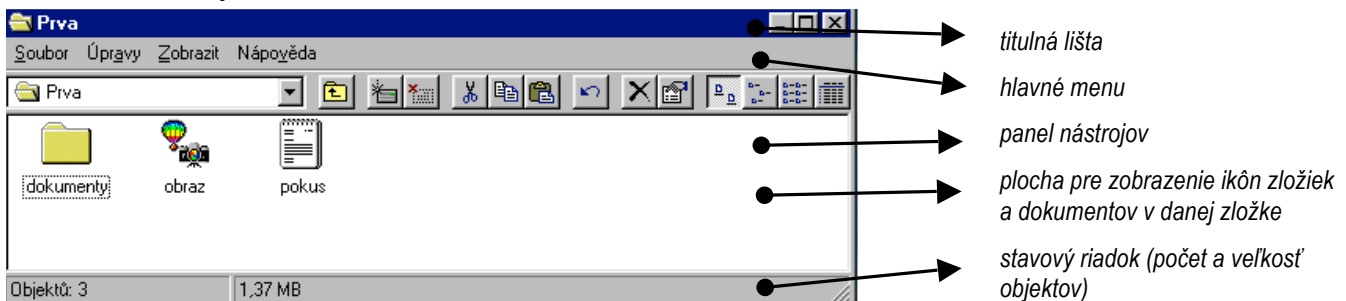
Premenovanie objektov

- Klikneme do textového poľa zložky, alebo dokumentu (inverzne sa zafarbí) a prepíšeme starý názov na nový.

Odstránenie objektov

- Všetko nepotrebné (aj plné zložky) odvláčime do **koša**. Kedykoľvek môžeme z neho vybrať späť, pokiaľ koš nevysypeme.

Okno zložky



ÚLOHA : Vytvoríte nové zložky : zložku s názvom „PRVA“ na pracovnej ploche a zložku „DRUHA“ na disku C:. V oboch zložkách vytvoríte zástupcov nejakých programov (napr. hier). Zložky odstráňte.

3. PRÁCA SO SÚBORMI

Súbor je usporiadaná skupina binárnych či textových dát, umiestnených na pamäťovom médiu. Každý dokument je súbor, každý program je uložený v jednom, alebo viacerých súboroch, aj zložka je súbor nesúci informácie o svojom obsahu. Súbory majú svoje meno, veľkosť v bytoch, dátum a čas vzniku, alebo zmeny, sú istého typu...

Nutnou zručnosťou užívateľa je ich hľadanie, označenie, presúvanie, kopírovanie, mazanie...

Kopírovanie (*Ctrl+C*)

- **vlečieme** objekty myšou z okna do okna, (pri kopírovaní v rámci toho istého disku musíme súčasne držať kláves *Ctrl*)
- alebo klávesovou skratkou *Ctrl+C* nakopírujeme objekty do **schránky**, do cieľovej zložky ich zo schránky vložíme pomocou *Ctrl+V* ,
- alebo vyvoláme **kontextové menu** objektu (pravým tlačidlom) a vyberieme *Kopírovať* , v cieľovej zložke vyvoláme kontextové menu a vyberieme *Vložiť*,
- alebo predošlý postup vykonáme pomocou **hlavného menu** okien, kde ponuka *Úpravy* obsahuje oba príkazy

Mazanie (*Ctrl+X*)

- označíme objekty myšou a stlačíme kláves **Del**, alebo *Ctrl+X*, alebo uplatníme kontextové, či hlavné menu s príkazom *Vystrihnúť*
- označené objekty môžeme jednoducho odviecť do **koša**

Premiestňovanie

- premiestnenie označených objektov je podobné kopírovaniu s tým rozdielom , že zo zdrojovej zložky ich musíme *Vystrihnúť* a *Vložiť* do cieľovej zložky, t.j. použijeme kombináciu kláves *Ctrl+X* a *Ctrl+V*

Označenie viacerých objektov (pre kopírovanie, mazanie, premiestňovanie)

- súvislú radu objektov označíme **myšou** v kombinácii s klávesom **Shift**, nesúvislú radu v kombinácii s klávesom **Ctrl**

Zobrazovanie a usporiadanie objektov

- z hlavného resp. kontextového menu príkazom *Zoradiť ikony* usporiadame súbory a zložky podľa istého kritéria, príkazom *Zobrazíť* volíme spôsob zobrazovania ikôn, resp. detailov o súboroch
- rýchly prístup k príkazom dáva *panel nástrojov*, ktorý zapneme príkazom **ZOBRAZIŤ / PANEL NÁSTROJOV**



Hľadanie súborov a zložiek

- Ak chceme vyhľadať súbor či zložku, musíme poznať aspoň časť ich názvu, pričom zvyšok názvu môžeme nahradiť znakom „*“. Hľadanie sa nachádza v menu **Štart**.

ÚLOHA : Do zložky „PRVA“ na pracovnej ploche nakopírujte viaceré súbory z rôznych zložiek. Niektoré z nich presuňte do zložky „DRUHA“ na disku C:. Vyskúšajte si mazanie nakopírovaných súborov. Vyhľadajte súbory, ktorých názov začína písmenom „S“ a skopírujte ich do zložky „PRVA“. Novovytvorené zložky zmažte.



4. MENU ŠTART

Menu Štart je východným bodom pri práci s OS Windows9X a jeho programami. Má 7 stálych položiek, ďalšie môžu byť dedefinované užívateľom.

PROGRAMY

Obsahuje dodávané spustiteľné programy ako aj programy nainštalované užívateľom. Medzi najpoužívanejšie z dodávaných programov patrí *Prieskumník* a *Príslušenstvo*.

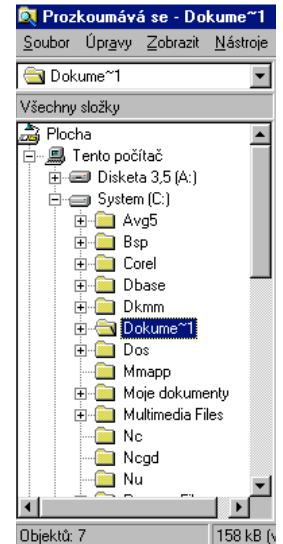
Prieskumník

- Veľké množstvo súborov rôzneho typu je nutné udržiavať v istej štruktúre. Prieskumník umožňuje zobraziť hierarchickú štruktúru zložiek a súborov. Jeho okno je rozdelené na 2 časti: v ľavej je tzv. *strom zložiek a súborov*, v pravej sa zobrazuje *obsah vybratej zložky*.
- Pre prácu s prieskumníkom platia pravidlá z 3. lekcie. Novým prvkom sú značky  , ktoré znamenajú rozbalenú, resp. zabalенú zložku.
- Všimnite si, že všetko je „na ploche“. Plocha je koreňom stromu zložiek a súborov.

Príslušenstvo

- Príslušenstvo tvoria jednoduché programy: na kreslenie – **Maľovanie**, na písanie textov- **Poznámkový blok** a **WordPad**, na výpočty - štandardná resp. vedecká **Kalkulačka**, **Mapa znakov** pre vloženie špeciálneho znaku do schránky, ako aj zobrazenie obsahu samotnej schránky tzv. **Prehliadač schránky**, a iné

obr.: Ľavé okno prieskumníka



DOKUMENTY

- Pre rýchly prístup k naposledy vytvoreným resp. zmeneným dokumentom slúži položka **Dokumenty** v menu Štart. Výberom dokumentu zo zoznamu sa zároveň spustí asociovaný program.

VYPNÚŤ

- Pre bezchybný chod OS Windows je nutné ukončovať ho práve touto cestou. Medzi možnosťami voľby Vypnúť je aj reštartovanie OS (resp. DOS-ovské reštartovanie), prípadne prihlásenie sa pod iným menom pri práci v sieti.

NASTAVENIE MENU ŠTART

Menu **Štart** môže obsahovať ďalšie položky definované užívateľom. Keďže tlačidlo **Štart** leží na *hlavnom paneli*, položky v Štart menu môžeme meniť (Pridať, Odobrať, Upresniť) príkazom **ŠTART / NASTAVENIE / HLAVNÝ PANEL / PROGRAMY V PONUKE ŠTART**, alebo pomocou *kontextového menu* (vyvoláme ho na hlavnom paneli pravým tlačidlom myši) výberom **VLASTNOSTI // PROGRAMY V PONUKE ŠTART**.

ÚLOHA : Otvorte prieskumníka, všetky úkony vykonajte prostredníctvom neho. Vytvorte zložku „TRETIA“ na pracovnej ploche a zložku „ŠTVRTA“ na disku C:. Nakopírujte viaceré súbory z rôznych zložiek. Niektoré z nich presuňte do zložky „ŠTVRTA“. Vyskúšajte si označovanie a mazanie nakopírovaných súborov. Novovytvorené zložky zmaľte. Do ponuky ŠTART / PROGRAMY pridajte spustiteľný program.

5. NASTAVENIE PRACOVNEJ PLOCHY

Tak ako si usporiadame predmety na písacom stole podľa vlastných potrieb, tak aj pracovné prostredie na počítači nastavíme podľa svojich predstáv.

Nastavenie obrazovky

Nastavenie vlastností pracovnej plochy môžeme najjednoduchšie vykonať prostredníctvom **kontextového menu**, ktoré vyvoláme kliknutím pravého tlačidla myši na ľubovoľné miesto pozadia pracovnej plochy. Okrem už známych ponúk *zoradenia* a *zotriedenia* ikôn na pracovnej ploche sa v menu nachádza voľba **Vlastnosti**, ktorá obsahuje 4 karty :

- **pozadie** – voľba vzorky a tapety pozadia (jednotlivé typy znázorňuje ukážka)
- **sporič obrazovky** – voľba programu, ktorý sa spustí po nastavenom čase nečinnosti počítača (zabraňuje prepáleniu zobrazovacích bodov monitora), monitor sa môže po uplynutí istého času prepnúť do úsporného režimu, resp. môže sa vypnúť
- **vzhľad** – výber predvolenej schémy s ukážkou, resp. vlastná voľba vzhľadu (farebnosť, typy a veľkosti písma) všetkých položiek (okien, okrajov pozadia,...) pracovnej plochy
- **nastavenie** – voľba farebnej palety (počet farebných odtieňov) a rozlišovacej schopnosti monitora (počet zobrazovacích bodov – pixelov - v horizontálnom a vertikálnom smere)

K uvedeným vlastnostiam sa dostaneme aj príkazom **ŠTART / NASTAVENIE / OVLÁDACIE PANELY / Obrazovka** resp. **TENTO POČÍTAČ / OVLÁDACIE PANELY / Obrazovka** .

Nastavenie hlavného panela

Nastavenie vlastností hlavného panela môžeme najjednoduchšie vykonať prostredníctvom **kontextového menu**, ktoré vyvoláme kliknutím pravého tlačidla myši na ľubovoľné miesto panela. Okrem usporiadania otvorených okien nás zaujímajú vlastnosti, ktoré pozostávajú z dvoch kariet:

- **možnosti hlavného panela** – zaškrtnutie voľby spôsobí zmenu v ukážke na karte, preto jednotlivé možnosti nie je nutné vysvetľovať
- **programy v ponuke štart** – túto kartu už poznáme

K uvedeným vlastnostiam sa dostaneme aj príkazom **ŠTART / NASTAVENIE / HLAVNÝ PANEL** .

Nastavenie iných objektov

Všetky ďalšie nastaviteľné objekty sú v **ovládacích paneloch**. Môžeme si prispôsobiť citlivosť **myši**, upraviť **dátum a čas**, nainštalovať **tlačiareň**, nainštalovať nové **písma**,

ÚLOHA : Vyskúšajte si všetky spomenuté možnosti nastavenia pracovného priestoru. Nakreslite si pekný obrázok v programe *Maľovanie* , uložte ho do pamäte a nastavte ho do pozadia pracovnej plochy. Nakoniec nastavte vlastnosti pracovnej plochy do pôvodného stavu.