VAJE

RAČUNALNIŠTVO IN INFORMATIKA ⊡ INFORMATIKA

1_VAJA >

_SPOZNAVANJE
_DELOVNEGA
_OKOLJA
_MICROSOFT
_WINDOWS



VAJE

RAČUNALNIŠTVO IN INFORMATIKA – INFORMATIKA

01 Pregled nujne in dodatne strojne opreme

Nujni strojni deli so tisti brez katerih računalnik ne more delovati. Ti so:

Centralna procesna enota (**CPE**- Pentium I, II, III, IV), katere hitrost je podana s taktno uro in je podana v MHz (**megahertz**)

RAM pomnilnik, katerega kapaciteta je podana v MB (**megabajtih**)

- ☐ trdi disk HDD, ki je v ohišje računalnika vgrajen fiksno ali pa predalniku in ga je mogoče izmenjati. Njegova kapaciteta je podana v GB (**gigabajtih**)
- ☐ tipkovnica
- ☐ miška
- ☐ zaslon ali monitor, katerega velikost je podana z diagonalo v inčah (inča = 25,4 mm)

K dodatni strojni opremi spadajo naslednje enote:

- ☐ tiskalnik
- ☐ zunanje spominske enote
- ☐ zvočna kartica z zvočniki
- ☐ omrežne naprave za prenos podatkov med računalniki in dostopa do svetovnega spleta

Pri pomnilniku ločimo še notranji in zunanji pomnilnik. Notranji je RAM (Random Access Memory) na katerega se vpisujejo in berejo vmesni podatki, ki jih potrebuje procesor. Notranji pomnilnik je tudi ROM (Read Only Memory) na katerega se beležijo podatki o samem računalniku in uporabnikove nastavitve.

Zunanje spominske enote so naslednje:

- ☐ **trdi disk HDD**, ki je nameščen v predalniku. Nanj spravljamo programe, predvsem pa podatke, ki zavzemajo veliko prostora (slike).
- ☐ **gibki disk** (**Floppy disk**), ki je namenjen za prenašanje manjših datotek ali podatkov.
- ☐ **CD ROM**, s katerega lahko podatke samo beremo . Posebni CD pogoni imajo možnost tudi zapisovanja na CD- je z oznako R/W.
- ☐ **DVD** (**Digital Video Drive**) je podobna enota kot CD, je pa sposobna brati navadne CD- je in CD- je s slikovno tonskim zapisom, kakor so video kasete.

02 Nujna in dodatna programska oprema

Ob nujni strojni opremi potrebujemo, za delovanje računalnika, še **operacijski sistem**, kot nujno programsko opremo. To je v bistvu program, ki računalnik oživi in omogoča, da lahko človek s strojem komunicira. Operacijski sistem omogoča uporabniku, da naloži svojo dodatno programsko opremo, uporabniške programe (aplikativni programi). Operacijski sistem (Windows 95/ 98, NT, Win 2000, Win XP) je toliko kompleksen, da lahko že z njegovo pomočjo opravljamo manjša opravila (datum ,kalkulator, slikar, igrice ...). Izkaže se, da je programska oprema dražja od strojne opreme (avtorske pravice).

03 Tipkovnica in miška

Tipkovnica in **miška** sta osnovni **vhodni enoti** preko katerih človek komunicira z osebnim računalnikom (PC- jem). Miška sicer ni obvezen del računalniške opreme, brez nje pa je zelo težko delati za računalnikom. Leva tipka (leva miška) pomeni **ENTER**, kakor na tipkovnici. Desna miška je priklic priročnega menuja za pomožna opravila. S premikanjem miške se premika tudi kazalec miške, ki kaže na določeno opravilo.

04 Zagon računalnika

Zagon računalnika pomeni njegov priklop na omrežno napetost in nalaganje operacijskega sistema. To opravilo traja od nekaj pa do več deset sekund. Po zagonu se na ekranu pojavi **namizje** na katerem najdete nekaj **ikon**, pa tudi **miškin kazalec**. **Ikona** je slikovni prikaz neke **bližnjice do zagonske datoteke nekega programa**, lahko pa predstavlja že **zagonsko datoteko nekega programa**. Na dnu namizja se nahaja **opravilna vrstica** v kateri se nahajajo gumbi za vklop nekega opravila. Tukaj se vedno nahaja vsaj gumb z imenom **Start**, ostali gumbi pa predstavljajo zagnani program. Gumb **Start** je izhodišče za delo z računalnikom. Od tod preidete na posamezne programe (vrstica **Programi**), ki so vsebovani v operacijskem sitemu ali pa ste jih sami naložili. Iz vrstice **Nastavitve** preidete v del programa, ki vam bo omogočil izvesti posamezne nastavitve računalnika, ki se bodo odražale v vseh programi.

05 Pregled urejenosti in organiziranosti računalnikovih spominskih enot in spomina

V operacijskem sistemu je vgrajen program **Raziskovalec** (**Explorer**). Ko ga poženete preko gumba Start in vrstice Programi, se vam bo na ekranu pojavilo okno, ki je razdeljeno v dva dela. Levi del prikazuje samo razporeditev **map**, v desnem delu pa se nahaja **vsebina trenutno označene mape**. Znak + v vrstici pred mapo je znak, da mapa vsebuje še **podmape**. Na levi strani okna boste našli tudi vse **spominske enote** vašega računalnika. S klikom leve miške po enoti, se bo na desni strani prikazala vsebina vašega izbora. Programi se praviloma spravljajo v mapo z imenom **Programske datoteke**.

06 Namestitev nove mape

Pravilno je, da vsak uporabnik računalnika smiselno uporablja razpoložljiv spomin. Če ni posebej določeno, si uporabnik ustvari svojo mapo kamor bo shranjeval svoje izdelke, datoteke. Potrebno je razločevati datoteke oziroma mesta kamor so spravljeni programi in vaši izdelki. Z miško pokažemo računalniku kje si želimo ustvariti svojo mapo. Svojo odločitev potrdimo z levim klikom. Z miško nato pokažemo prazen prostor v desnem delu okna. Desni klik nam prikliče priročni menu, v katerem najdemo vstico **Nova mapa**. V utripajoče pogovorno okno nato vpišemo smiselno ime (na primer: mapa **dijaki**, podmapa **1_letnik** in nato še podpodmapi **g1** in **g2**).

07 Shranjevanje v mapo

Izdelek kateregakoli programa, ki ga želite shraniti, ga morete najprej **shraniti kot neko vam znano in smiselno ime**. Dobro je uporabiti najprej trdi disk in šele nato prenesti datoteko na prenosni spominski medij (gibki disk). Trdi disk je hitrejši in ni take nevarnosti, da vam zmanjka prostora. **Pri poimenovanju ne uporabljajte šumnikov in vezajev**. Za večjo prepoznavnost imena lahko uporabite le **podvezaj** (_). Včasih je veljalo, da je lahko v vrstici le osem znakov. To število je lahko sedaj večje, vendar naredite dogovor sami s seboj in se omejite na določeno število znakov za vsa imena. Karar je datoteka že narejena in jo v programu le še dopolnjujete, jo lahko shranite kar z ukazom **Shrani**.

08 Prenašanje datotek s trdega na gibki disk

Kadar gostujete na tujem računalniku je pravilo lepega vedenja, da za seboj "počistite". Datoteko, ki se nahaja na trdem disku, boste prenesli na gibki disk (floppy), da jo boste dodelali na drugem računalniku. To boste naredili s pomočjo Raziskovalca. Poiskali boste mapo kamor ste shranili vašo datoteko in jo z levo miško označili. Kazalec naj kaže na datoteko, z desnim klikom pa prikličete **pomožni menu**. Miško zapeljite na vrstico **Pošlji** in pokažite **disketni pogon A**. Željo potrdite z levo miško.Enak učinek boste dosegli tudi z uporabo **priročnega menuja**. Kazalec miške pustite na označeni datoteki. Z deno miško prikličite priročni menu in poiščite ukaz **Kopiraj**. Z miško sedaj pokažite mapo ali spominsko enoto kamor želite prenesti označeno datoteko. Ponovno si pomagajte s priročnim menujem, kjer boste poiskali ukaz **Prilepi**. Dateka se bo prenesla.

09 Prenašanje datotek z gibkega na trdi disk

Datoteko, ki jo želite urejati (editirati), je dobro najprej prenesti na trdi disk računalnika (ohranite si vsaj prejšnji izvod vaše datoteke v primeru, če pride do napake na računalniku). Z levo miško boste označili datoteko na gibkem disku, ki jo želite prenesti. Uporabili boste ukaz **Kopiraj**, nato pokazali mapo ali jo ustvarili na novo, kamor boste prilepili označeno datoteko.

10 Brisanje datotek in map ter njihovo iskanje v "košu"

Še posebej pri elektronski pošti, kjer morate skrbeti sami za zaupnost sporočil, je smoterno za seboj neuporabne datoteke izbrisati. V priročnem menuju boste našli ukaz **Izbriši**, ki bo označeno datoteko odvrgel v **"koš".** Koš ima enak pomen, kakor, da ste zmečkan paprinati dokument odvrgli v pravi koš. Če ste se zmotili, ga še vedno lahko prikličete iz koša. Datoteko v košu označite in iz priročnega menuja uporabite ukaz **Restavriraj**. Koš praviloma zapolnjuje spomin računalnika, zato ga je potrebno popolnoma izprazniti. Vendar iz izpraznjenega koša ni mogoče priklicati nobene datoteke. Dobro je vedeti, da je velikost koša odvisna od celotnega spomina računalnika. Kadar je koš "poln" se datoteka, ki je vanj padla prva, samodejno izgubi.

11 Iskanje izgubljenih, pozabljenih ali kakršnihkoli datotek

Človeški spomin ima veliko pomankljivost, da zbledi. Zgodilo se vam bo, da ste izvedli nekontrolirani ukaz in datoteka je odšla v neznano. Pod gumbom **Start** boste našli ukaz **Najdi**. Pri iskanju datoteke morete vedeti vsaj kakšen podatek o njej, na primer njeno pripadnost nekemu programu:

.doc MS Word
.bmp slika Slikar/Painter
.cdr Corel Draw
.ppt Power Point
.xls MS Excel
.htm zapis v html jeziku za spletne strani
.txt navadna tekstovna datoteka
.exe, **.com** programska datoteka
.jpg, **.tif**, **.gif**, **.png** slikovne datoteke
.waw audio datoteke

Mogoče se boste spomnili katerih črk v imenu. Tukaj si lahko pomagate z **?** in *. ? nadomesti kateri koli znak v besedi, * pa nadomesti celotno besedo pred ali za piko (*.com- poišče vse datoteke, ki se končajo s končnico .com). Ko ste datoteko našli, uporabite desno miško in priročni menu, lahko pa datoteko preprosto poženete. Računalnik praviloma ve h kateremu programu datoteka spada in ta program požene.