

Лучший способ изучить новую операционную систему Windows 98!

С описанием
Internet
Explorer!

WINDOWS® 98 ДЛЯ "ЧАЙНИКОВ"™ УЧЕБНЫЙ КУРС

Наставления для сомневающихся!

Энди Райбон

автор бестселлера
Windows® 98 для "чайников"™

Изучайте Windows 98 в удобном для вас темпе!
Беслые тесты, упражнения и пошаговые инструкции — обучение, доступное каждому!
Легкий и веселый путь изучения — с упражнениями, примерами из жизни, копиями экранов и прочим

IDG
BOOKS
WORLDWIDE

ИД АДАЛЕКТИКА

WINDOWS® 98
ДЛЯ "ЧАЙНИКОВ":™
УЧЕБНЫЙ КУРС

DUMMIES 101:[®] WINDOWS[®] 98

by Andy Rathbone



IDG Books Worldwide, Inc.
An International Data Group Company

Foster City, CA • Chicago, IL • Indianapolis, IN - New York, NY • Southlake, TX

WINDOWS[®] 98

ДЛЯ "ЧАЙНИКОВ":
УЧЕБНЫЙ КУРС

Энди Ратбон



ДИАЛЕКТИКА
Москва • Санкт-Петербург • Киев
2003

ББК 32.973.26-018.2.я75

P25

УДК 681.3.066

Компьютерное изд-во "Диалектика"

По общим вопросам обращайтесь в издательство "Диалектика" по адресу:

info@dialektika.com, <http://www.dialektika.com>

Ратбон, Энди.

P25 Windows 98 для "чайников". Учебный курс: Пер. с англ. - М.: Издательский дом "Вильямс", 2003. - 272 с. : ил. - Парал. тит. англ.

ISBN 5-8459-0034-4 (рус.)

Если вы новичок, эта книга преподаст вам основы общения с компьютером. Если у вас есть какой-то опыт, она расширит ваш кругозор. В любом случае книга поможет вам справиться со многими проблемами, неизбежно возникающими при обучении методом проб и ошибок.

Книга рассчитана на читателя, знакомого с компьютером только **понаслышке**. Легкий и **доступный** стиль изложения поможет начинающим быстро разобраться с Windows 98 и эффективно использовать эту систему в своей повседневной работе.

ББК 32.973.26-018.2.я75

Все названия программных продуктов являются зарегистрированными торговыми марками соответствующих фирм.

Никакая часть настоящего издания ни в каких целях не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, будь то электронные или механические, включая фотокопирование и запись на магнитный носитель, если на это нет **письменного** разрешения издательства IDG Books Worldwide, Inc.

Copyright © 1999 by **Dialektika Computer Publishing**,

Original English language edition copyright © 1998 by IDG Books Worldwide, Inc.

All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form.

This edition published by arrangement with the original publisher, IDG Books Worldwide, Inc., Foster City, **California, USA**.

Windows is a trademark of Microsoft Corporation. ...For Dummies, Dummies Man, and the IDG Books Worldwide logos are trademarks under exclusive license to IDG Books Worldwide, Inc., from International Data Group, inc. Used by permission.

Russian language edition published by Dialektika Computer Publishing according to the Agreement with R&I Enterprises International.

ISBN 5-8459-0034-4 (рус.)
ISBN 0-7645-0208-5 (англ.)

© **Компьютерное издательство "Диалектика", 2001**
© IDG Books Worldwide, Inc., 1998



Для СОМНЕВАЮЩИХСЯ

COMPUTER
BOOK SERIES
FROM IDG

СЕРИЯ
КОМПЬЮТЕРНЫХ
КНИГ ОТ
ДИАЛЕКТИКИ

Издательство "Диалектика" предлагает
вниманию читателей серию компьютерных книг

НОВИНКА!

...для "ЧАЙНИКОВ"™

Вы побаиваетесь компьютера? Вы находите, что традиционные руководства перегружены техническими деталями, которые вам никогда не понадобятся? Обращаются ли к вам родные или приятели с просьбой разобраться с какими-то мелочами, связанными с работой на компьютере? Тогда серия компьютерных книг от "Диалектики" ...для "чайников" специально для вас.

Книги серии ...для "чайников" пригодятся даже тем раздраженным пользователям, которые запутались в компьютерной терминологии и чувствуют себя беспомощными, разбираясь в персональных компьютерах и в программном обеспечении. Книги серии ...для "чайников" написаны в легком шутливом тоне, даже смешные рисунки и забавные пиктограммы специально предназначены для того, чтобы развеять страх компьютерных новичков и добавить им уверенности в собственных силах. Шутливые, но не легкомысленные, эти книги служат идеальным руководством для любого, стремящегося освоить компьютер.



*Если вы ищете самый легкий и веселый
путь изучения компьютеров, загляните в
предлагаемую серию книг ...для "чайников",
и вам обеспечена помощь и доступность!*

Об авторе

Энди Ратбон (Andy Rathbone) приобрел свой первый компьютер CP/M Kaypro 2X с ядовито-зелеными буквами на экране монитора в 1985 году. Как и его друзья-компьютерщики, он вскоре стал развлекаться с адаптерами нуль-модема, интересоваться электронной доской объявлений и работать на полставки на Radio Shack.

В свободное от компьютерных игр время он работал редактором в газете *Daily Aztec* в университете города Сан-Диего в штате Калифорния. Закончив факультет сравнительного литературоведения, он какое-то время прозябал в малоизвестном желтом журнальчике, который вскоре прекратил свое существование.

Затем Энди объединил два своих увлечения — литературу и компьютер — и стал писать статьи в местный компьютерный журнал. Спустя несколько лет Энди начал карьеру "литературного негра", т.е. писал книжки, которые под своими именами издавали маститые авторы-компьютерщики, а также сочинил несколько сотен статей о компьютерах для технических изданий типа *Supercomputing Review*, *CompuServe Magazine*, *ID Systems*, *DataPro* и *Shareware*.

В 1992 году Энди и человек-легенда Дэн Гукин, автор книги *DOS для "чайников"*, совместными усилиями написали *ПК для "чайников"*, которая была удостоена премии Ассоциации компьютерной прессы в 1993 году. После этого Энди написал *Windows 3.1 для "чайников"*, *OS/2 Warp для "чайников"*, *Модернизация и ремонт ПК для "чайников"*, *Мультимедиа и CD-ROM для "чайников"*, *Windows 95 для "чайников"*. *Учебный курс*, *Еще о Windows 95 для "чайников"* и многое другое. Он также является соавтором книг *VCRs and Camcorders For Dummies* и *Windows NT 4 For Dummies*.

Книги Энди Ратбона разошлись тиражом свыше четырех миллионов и переведены более чем на 30 языков мира, Согласно спискам журнала *USA Today*, его книга *Windows 95 для "чайников"*. *Учебный курс* стала бестселлером в категории "Наука и техника".

Энди живет со своей женой Тинной — самой лучшей женой в мире — и своим котом в городе Сан-Диего (штат Калифорния). В свободное от написания книг время он бренчит на синтезаторе MIDI, отгоняя кота то от одной, то от другой клавиатуры.

Посвящается

Моей жене, родителям, сестре и коту,

Благодарности

Благодарю Дэна **Гукина** (Dan Gookin) и его жену Сэнди, Мэтта Вагнера, Сэнди Блэкторн, Дженнифер Эрлич, Терри и Дэвида Соломонов (Matt Wagner, Sandy Blackthorn, Jennifer Ehrlich, Terrie and **David** Solomon), семьи Клески и Треджизерс (the Kleskes, the Tragesers). Благодарю также Майка Келли, Кэтти Кокс, Голин Райнсбергер, Пэм Моурозис, Ким Даросет (Mike Kelly, Kathy Cox, Golleen Rainsberger, Pam Mourouzis, Kim Daroset) и весь производственный отдел в *IDG Books Worldwide*.

Введение

Вы не ошиблись: *Windows 98 для "чайников". Учебный курс* — это именно та книга, которая поможет вам освоить Windows 98 за минимальный срок и побыстрее приступить к настоящей работе.

Конечно, вы не "чайник". Просто первый контакт с Windows иногда вызывает такое ощущение, и не только у вас. Почти каждый чувствует себя туповатым, сидя перед компьютером. (Хотя некоторые умеют следить за выражением своего лица.)

Не воспринимайте эту книгу как очередной скучный курс компьютерной грамотности. Скорее, это самоучитель, который поможет вам освоить Windows в удобном для вас темпе и настолько, насколько вам это нужно.

Как использовать Windows 98

Знакомство с компьютером и с Windows 98 немного напоминает переезд в новый дом. Что значит "новый дом"? Большая пустая комната. Конечно, там есть холодильник и плита, и стены, наверное, покрашены, но следов вашей жизни пока нет.

Это же справедливо и для Windows 98. Скорее всего, в вашем новом компьютере уже есть кое-какие программы, но пока вы не научитесь приспособлять Windows к своим личным потребностям, работать с ней — все равно что сидеть в нежилом доме. Неуютно,...

Именно поэтому компьютеры кажутся такими холодными и неотзывчивыми. Но как только вы научитесь немного их шевелить, дело пойдет на лад, и в этом вам поможет данная книга.

Вы узнаете, что произойдет, если нажать ту или иную кнопку, и тогда Windows 98 станет не такой страшной и более дружелюбной.

Зачем читать эту книгу

Причин может быть несколько.

- Руководство, поставляемое с Windows 98, читать слишком трудно.
- На работе от вас требуют изучить Windows 98. (Очень приятный случай — ведь вам платят за это изучение.)
- Вы уже знакомы с Windows 3.1 или с Windows 3.11 и даже с Windows 95, но эта новая версия немного вас настораживает,
- Вам уже надоело обращаться к книге *Windows 98 для "чайников"* всякий раз, когда нужно установить новую программу. Или еще хуже: ваш экзем-

пляр исчез — Фред из отдела поставок взял его "только на выходные", и с концами...

- У вас нет времени посещать вечерние компьютерные курсы, да и выходного тоже жалко.
- Вы не собираетесь становиться компьютерным гуру, но и не хотите быть беспомощным, когда этого гуру нигде не найдешь,

Вот тут-то и пригодится эта книга. Экспертом по Windows 98 вы не станете, но научитесь повседневному обращению с ней. И когда ваши друзья узнают, что вы умеете делать веселые картинки с помощью программы Paint, вы станете большим авторитетом у себя в офисе и вне его. Но если кто-нибудь начнет нагружать вас каверзными вопросами о Windows 98, швырните в него этой книгой. Пусть тоже попотеет!

Как пользоваться этой книгой

По существу, эта книга — учебник, простой и доходчивый. Очень простой и доходчивый, я надеюсь. Сначала вы узнаете, как включить компьютер и вызвать Windows 98 к жизни. Потом вы научитесь манипулировать мышкой и передвигать окна по экрану. Постепенно вы узнаете, как запускать программы, а продираясь через темы и уроки, научитесь писать письма, делать рисунки, связываться с другим компьютером с помощью модема и копировать файлы с диска на диск.

Можете двигаться в произвольном темпе от первой страницы до последней. Но если вас интересует, как написать и напечатать письмо, читайте сразу тему о текстовом процессоре WordPad, который поставляется с Windows 98.

Если вы собираетесь учиться (и запоминать выученное), не ленитесь отвечать на вопросы, приведенные в конце каждой темы. Так вы сможете выяснить, какой материал вы усвоили, а что надо перечитать. (Ответы на вопросы вы найдете в Приложении А.) Затем попрактикуйтесь, выполнив упражнения.

Чтобы облегчить восприятие информации, мы будем придерживаться в этой книге некоторых соглашений. Например, инструкция

В окне диалога введите этот текст

означает, что вы должны набрать слова *этот текст* на клавиатуре и нажать клавишу <Enter>.

Когда мы будем говорить о сообщении на экране, оно будет представлено вот так:

Это — сообщение на экране.

(Не волнуйтесь, картинок тоже будет достаточно.)

Не уверены, что потянете очередную тему? На первой странице каждой темы (кроме темы 1) рассказывается, что вы должны уметь, чтобы ее усвоить.

В конце каждой части приведены краткие итоги, вопросы для самопроверки и лабораторные работы.

Ну а технические подробности?

Вам необязательно знать, как устроен автомобиль, чтобы успешно его водить. Точно так же необязательно знать программистские штучки о Windows 98. Поэтому в книге приведен минимум технических подробностей. Конечно, мне придется задержаться на некоторых "почему", чтобы объяснить, почему Windows 98 требует некоторых усилий ради выполнения, казалось бы, элементарной операции. (Иначе вы мне просто не поверите.)

Кроме того, все компьютерные словечки выделены в тексте курсивом и, по возможности, объяснены человеческим языком.

Как организована эта книга

Информация выстроена вроде цепочки хлебных крошек, вдоль которой вы можете двигаться хоть быстро, хоть медленно. Если вы голодны, начинайте сначала и ешьте все подряд. Если же у вас есть время только чтобы перекусить, читайте отдельные места и потратьте всего несколько минут. В любом случае, до конца вы доберетесь, и вся Windows-премудрость окажется у вас за поясом.

Части

Книга разделена на пять частей и 18 тем, но это не так много, как кажется. Рассмотрим их подробнее,

Часть I. Основы основ

Новички Windows определенно должны начинать отсюда, чтобы узнать, как включать компьютер и запускать Windows. Вы научитесь пользоваться мышкой, в том числе выполнять осмысленные действия, щелкая в определенных местах экрана, заканчивать работу с Windows и расставаться с компьютером.

Часть II. Организация рабочего стола

Windows 98 превращает экран вашего компьютера в некую рабочую поверхность, заполненную папками, наклейками и прочими офисными принадлежностями. В этой части книги рассказывается, как Windows 98 управляет программами — компьютерными инструментами для выполнения пашей работы. Вы узнаете, как расположить на столе кнопки, вызывающие программы, и научитесь работать с ними.

Программы сохраняют результаты работы в файлах (это компьютерный способ хранения информации, например, писем, таблиц и пр.). В теме 5 рассказывается об

операциях с файлами — копировании, удалении, перемещении в ту или иную папку и сохранении на дискете.

Да, самое главное! Вы узнаете, как найти файл, который, как вам казалось, был безвозвратно потерян!

Часть III. Внутри Windows

Здесь объясняется вся механика Windows. Сначала вы узнаете, как запустить программу вроде текстового процессора или электронной таблицы. Потом — как загрузить в программу информацию, т.е. файл. Вы изменили файл? Тогда придется сохранить его, и это тоже подробно описывается в данной части. Вы также научитесь печатать все это на принтере для дальнейшего использования.

Кроме того, вы освоите всю эту премудрость насчет "вырезать и вставить", чтобы переносить информацию из одной программы в другую. (Это способ, которым на вашем компьютере можно сделать красочный пригласительный билет.)

Часть IV. Бесплатные программы

Наверное, вы уже видели на экране эти небольшие этикетки с названиями вроде *WordPad*. Здесь вы узнаете, как работать с этими программами: написать письмо, сделать пригласительный билет, подсоединиться к другому компьютеру с помощью телефона и пр.

Часть V. А если Вдруг неполадки?

Windows 98 остановилась на полпути? И неоткуда ждать помощи? Здесь вам расскажут, как сменить лопнувшее колесо, установить новую программу, вставить в компьютер новое оборудование и сделать настройки, а если проблема не устраняется, как; выжать максимум из встроенной программы Справка.

Пиктограммы

Поскольку Windows для наглядности использует картинки, эта книга делает то же самое. Картинки на полях означают следующее.



К УПРАЖНЕНИЯМ

Эту информацию постарайтесь запомнить получше: она понадобится вам для выполнения упражнений и тестирования.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ
СВЕДЕНИЯ

Хорошо усвоили прочитанное? Тогда можете немного углубиться, прочитав дополнительные сведения. Но, конечно, это необязательно.



ВНИМАНИЕ

Внимание! Возможен подвох! Упражнение не такое простое, как может показаться, или предложенные действия могут привести к неожиданным последствиям.

Тесты (Ну Вы Же хотели научиться?!)

Чтобы проверить, как вы усвоили тему, попытайтесь пройти тестирование. Постоите, все не так страшно! Если вы можете справиться с тестом, не читая тему, ваяйте дальше, чего зря читать!

Если некоторые вопросы застали вас врасплох, лучше сейчас потратьте время на чтение, чем потом — на поиски.

В конце концов, если вас так и тянет пропустить что-то, вы можете сразу перейти к лабораторным работам, приведенным в конце каждой части. Это поможет определить, откуда начинать читать.

(Даже если вам придется читать книгу с самого начала, не огорчайтесь — вопросы для проверки совсем несложные. Пиктограмма "К упражнению" появляется рядом с тем материалом, который вам нужно запомнить.)

Ответы на вопросы тестов и контрольных упражнений вы найдете в Приложении А. Если вы пропустили вопрос, тут вам подскажут, куда нужно вернуться, чтобы прочитать пропущенное.

Что дальше?

Вы никогда раньше не работали с Windows 98? Тогда начинайте читать с первой темы. Если же вам приходилось иметь с ней дело, просмотрите часть I, чтобы убедиться, что вы знаете основы, и переходите к части II за более подробной информацией.

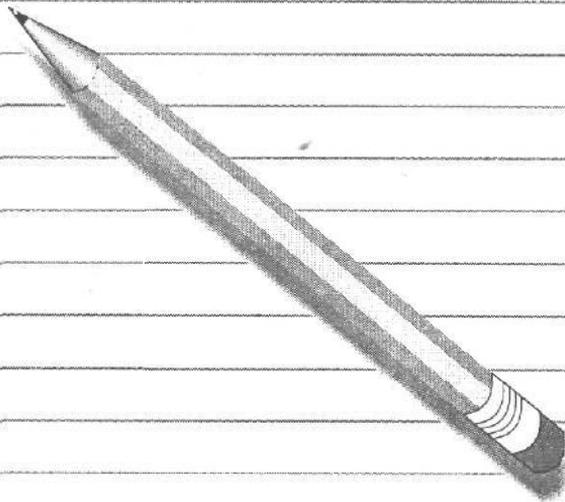
Хотя эта книга и является учебником, вам совсем необязательно зазубривать все подряд. Поскольку здесь приведены пошаговые инструкции почти для всего, что вам придется делать в Windows, вы можете просто вернуться к нужной странице, когда потребуется. И когда вы устанете от чтения материала и вам захочется закрепить прочитанное, выполните приведенные в конце темы упражнения.

Как бы то ни было, книга научит вас, как победить Windows 98 с наименьшими потерями. Удачи вам!

Часть,

I

ОСНОВЫ ОСНОВ



В ЭТОЙ ЧАСТИ...

Внешне Windows 98 напоминает экран дорогого мультисканного телевизора, на котором можно смотреть, **например**, автомобильные гонки и краем глаза в маленьком угловом экране следить за ходом бейсбольного матча.

Windows тоже позволяет запускать сразу несколько программ, **каждую** в своем окне. А если в вашем мультимедиа-компьютере есть телевизионная плата, вы можете одновременно смотреть бейсбольный матч в углу **экрана** и печатать **квартальный** отчет на переднем плане.

Чтобы ввести вас в этот мир Windows, **мы** начнем с самого элементарного: включения и выключения компьютера (и Windows). Это лишь немногим сложнее включения телевизора и проще записывания на видеомэгнитофон.

Когда окошки заполнят ваш экран, вы научитесь ими управлять. Одна из тем этой части расскажет, как расположить их на экране, убирая в сторону одни и выдвигая на передний план другие. Вы узнаете, как увеличить, уменьшить или удалить окошко.

Вы, наконец, узнаете, как заставить Windows выполнить то, **что** вам нужно, хотя это, как правило, не сложнее, чем сделать заказ в ресторане.

Замечание. Не путайте Windows 98 с ранними версиями, такими **как** Windows 3.1 или Windows 95.

Почти все **программы**, написанные для **ранних** версий, будут работать с Windows 98, но **программы** для Windows 98 не будут работать с ранними версиями.

Начало и конец работы 6 Windows 98

Цель обучения:

- ✓ Включить компьютер
- ✓ Запустить *Windows* и завершить работу с ней
- ✓ Выключить компьютер и монитор

Скорее всего, первое, **что** вы будете делать по утрам после запуска кофеварки, — включать компьютер и запускать **Windows**. Поэтому мы начнем с самого начала: с поиска кнопки включения компьютера и установки ее в правильное положение.

Затем вы узнаете, что нужно сделать для того, чтобы вытащить *Windows* "за уши", если она не запускается.

Здесь же рассказывается, как в конце дня закончить работу с *Windows* и выключить компьютер. Кроме того, мы обсудим старую компьютерную проблему: нркну ли выключать компьютер на ночь.

Урок 1.1. Включаем компьютер

Если компьютер не издает никаких звуков, значит, он либо выключен, либо неисправен. Хорошо, если после включения он начинает подавать признаки жизни.

Плохо другое: у компьютерных дизайнеров, когда они трудились над кнопкой включения/выключения, не хватило ума встретиться и договориться. Поэтому иногда это большой красный рычаг, иногда — небольшая кнопка на передней панели. Но почти всегда это самый крупный выключатель на вашем компьютере.

Нашли? Тогда идем дальше.

1. Включаем монитор.

Большинство мониторов при включении щелкает, как телевизор, но ничего не показывает, пока не включен компьютер.

2. Переводим выключатель компьютера в противоположное положение.

Некоторые выключатели имеют обозначения: черточка означает положение "Включено", а кружок — "Выключено". После включения ваш компьютер должен ожить и начать издавать характерное пощелкивание.

Не работает? Попробуйте вот что: верните переключатель в положение "Выключено". Убедитесь, что шнур питания плотно вставлен в гнездо компьютера и в розетку на стене. Хорошо вставлен? Включите опять.

Все равно не работает? Проверьте блок питания: некоторые компьютеры имеют дополнительный выключатель на блоке питания.

Если удача не отвернулась от вас, на экране появится Windows 98, как на рис. 1.1. Но случается, что вместо этого вы видите нечто, называемое *приглашением DOS*. Выглядит оно примерно так: C:\>.

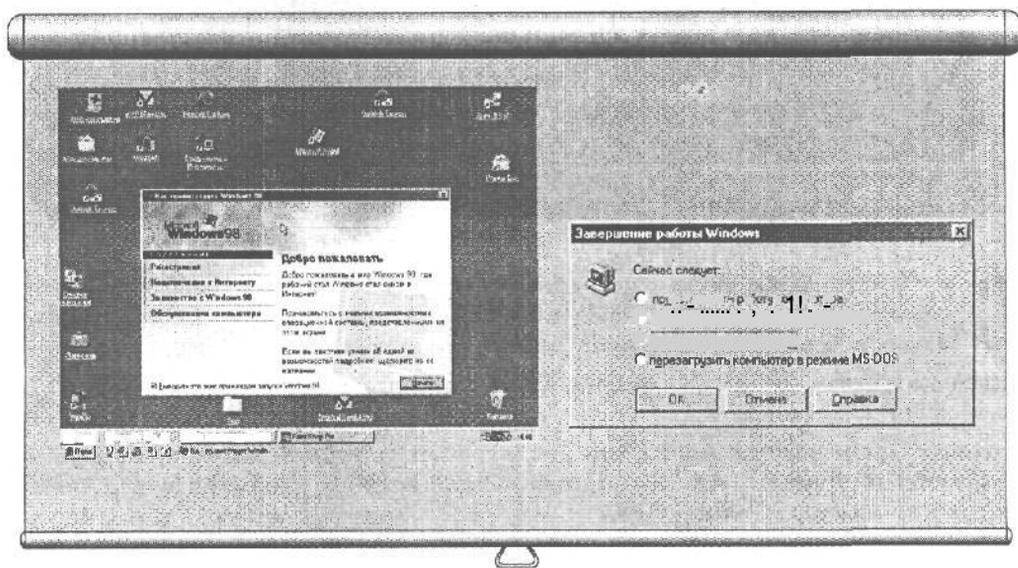


Рис. 1.1. Обычно экран Windows появляется автоматически после включения компьютера

Рис. 1.2. Если в меню Пуск выбрана команда Завершение работы, на экране появляется такое предупреждение

Видите на экране Windows? Тогда переходите к разделу "Завершение работы с Windows" в конце урока 1.2.

Получили вместо Windows это самое приглашение? В начале урока 1.2 рассказывается, как вытащить Windows 98 на экран.

В любом случае примите мои поздравления! Вы сделали первый шаг в сторону компьютерной грамотности!

Замечание. Видите эту приветствующую вас картинку на экране? Чтобы убрать ее, щелкните на кнопке **Заккрыть**. Или, если вам надоело видеть это приветствие при каждом включении компьютера, щелкните в маленьком окошке рядом с надписью **Показать это приветствие следующий раз при старте Windows**. Вы еще не знаете, что такое "щелкнуть"? Просмотрите урок 2.1 для быстрого ознакомления.

- Проверим успехи

Вы усвоили урок, если можете:

- Включить монитор
- Включить компьютер
- Объяснить, что такое "сеанс DOS"

Урок 1.2. Начало и конец работы с Windows

После включения компьютер почти всегда автоматически запускает Windows 98. Если этого не произошло, прочитайте данный урок и узнайте, как это сделать вручную. Кроме того, вы научитесь выходить из Windows, когда работа закончена.

Запуск Windows

Если после включения компьютера Windows не появляется на экране, скорее всего, вы увидите приглашение DOS. Чтобы запустить Windows 98, сделайте следующее.

1. Наберите **EXIT** в ответ на приглашение, как показано ниже:

```
C:\>EXIT
```

2. Нажмите **<Enter>**. Ваш компьютер должен немедленно начать загрузку Windows.

Каверзы приглашения DOS

Вопрос. Когда я набираю **WIN** в ответ на приглашение DOS, то получаю дурацкое сообщение о том, что Windows уже работает. В чем дело?

Ответ. Windows может не только выполнять Windows-программы, но и запускать DOS. Если вы наберете **WIN** в DOS под Windows, то получите это сообщение об ошибке. Выйти из положения можно, набрав **EXIT**. Это прервет сеанс DOS и вызовет Windows.

Завершение работы с Windows



Никогда не завершайте работу с Windows простым выключением компьютера! Во-первых, этим вы не позволяете Windows сохранить вашу работу. Во-вторых, Windows часто хранит информацию во временных файлах, обращаясь к ним по мере надобности. Всегда выходите из Windows следующим образом.



1. Найдите кнопку Пуск и щелкните на ней.

Если кнопка Пуск видна, переходите к п. 2. Если нет, нажмите одновременно клавиши <Ctrl> и <Esc>, и кнопка Пуск появится на экране.

После щелчка на кнопке Пуск раскроется одноименное меню.



2. Щелкните на словах Завершение работы в меню Пуск.

Завершение работы — это официальный выключатель Windows. Выполнив эту команду, вы сможете выйти из Windows. Правда, сначала Windows выдаст предупредительное сообщение, как на рис. 1.2.

Несмотря на то, что кнопка называется "Пуск", она служит также для завершения работы Windows.

3. Убедитесь, что выбрана строка Выключить компьютер, и щелкните на кнопке Да.

Убедившись, что вы действительно хотите закончить работу, Windows выключится. Перед этим она проверит, сохранили ли вы изменения в программах. (Тем не менее возьмите себе за правило сохранять работу при каждом удобном случае; подробнее об этом — в теме 8.)



Эй, что это еще за двойной щелчок?

Видите мышку, привязанную к компьютеру за хвост? Видите на ней кнопки? Положите правую руку на мышку и посмотрите на кнопку, которой касается ваш указательный палец. Если вы нажмете эту кнопку один раз, получится *щелчок*, нажмете два раза (довольно быстренько) — будет *двойной щелчок*.

Посмотрите, как двигается стрелка по экрану, когда вы катаете мышку по столу. Это и есть способ управления в Windows. Вы просто указываете на ту или иную кнопку на экране и делаете щелчок. (Мышам и всей мышшиной .. премудрости посвящен урок 2.1.)



Если в это время у вас работает какая-то DOS-программа, придется выйти из нее, прежде чем попрощаться с Windows (Windows не желает закрывать DOS-программы самостоятельно).



Что означают остальные пункты меню **Завершение работы**

В меню **Завершение работы** есть и другие команды. Поскольку компьютеры бывают разных конфигураций, вы можете увидеть там следующее.

- ✓ **Выключить компьютер**
Выбирайте эту команду, чтобы выйти из Windows 95, если хотите выключить компьютер.
- ✓ **Перезагрузить компьютер**
Иногда приходится это делать при установке новой программы.
- ✓ **Перезагрузить компьютер в режиме эмуляции MS DOS**
Иногда некоторые DOS-программы не желают работать под Windows. Приходится временно переходить в режим DOS, чтобы удовлетворить капризницу.
- ✓ **Войти в систему под другим именем**

Иногда Windows 95 сконфигурирована таким образом, **что** разные люди могут работать на одном и том же компьютере, имея различные права доступа и пароли. Если ваша Windows из таких, данная команда появится в меню **Завершение работы**, готовая зарегистрировать нового пользователя.

• Проверим успехи

Вы усвоили урок, если можете:

- Запустить Windows
- Найти кнопку **Пуск**
- Закончить работу Windows через меню **Пуск**

Урок 1.3. Выключаем компьютер

Нужно ли **выключать** компьютер на ночь, вы узнаете в конце урока, и я не собираюсь спорить здесь по этому поводу. Однако все единодушны в том, что, оставляя компьютер в конце рабочего дня, необходимо сделать следующее.

1. Сохраните свою работу и закройте все Windows- и DOS-программы.

Обязательно все сохраните — это самое главное! Вы не знаете, как сохранить файл? Читайте тему 8. (Здесь лишь сообщу, что нужно щелкнуть на слове **Файл** в верхнем левом углу окна данной программы и в выпавшем меню выбрать слово **Сохранить**.) Если вы сохраняете файл впервые, вам придется присвоить ему имя — емкое и описательное.

DOS-программы не всегда закрываются точно так же, но сделать это все равно нужно.

2. Сделайте резервную копию вашей информации.

Если у вас есть специальное оборудование и программа (те самые, о которых говорил парень из магазина), самое время ими воспользоваться. Спрячьте копию подальше от компьютера.

3. Выйдите из Windows.

Это вы уже знаете: выполните команду Завершение работы из меню кнопки Пуск (урок 1.2).

4. Выключите монитор.

На ночь это делают все, кроме службы безопасности. Выключается он тем же выключателем, которым включался в уроке 1.1.

5. Выключите компьютер (необязательно).

Сделайте это так, как описывалось в уроке 1.1, только наоборот. Если вы решили не выключать компьютер на ночь, проследите, чтобы кто-нибудь не накрыл его одеялом, а то перегреется.

Дискуссия о целесообразности выключения компьютера

Некоторые вообще не выключают свои компьютеры. Никогда! Дело в том, что, когда компьютер включен, его внутренние компоненты нагреваются, а когда выключен — остывают. Поскольку самое главное в компьютере сидит на так называемой *материнской плате*, сделанной из фибергласа, все эти перепады температуры со временем могут привести к ухудшению контакта. Напротив, поддержка постоянной температуры снижает вероятность порчи компьютеров.

Другие говорят, что круглосуточная работа вентилятора и жесткого диска никому не нужна. Кроме того, компьютер постоянно подвержен перепадам напряжения, что тоже не радует.

Кто прав? Решайте сами.

Тесты

Обведите правильный ответ на каждый вопрос. (На некоторые вопросы есть несколько правильных ответов.)

1. Если компьютер не хочет работать, вы должны сделать следующее.
 - a) Убедиться, что выключатель установлен в положение "Включено"
 - b) Убедиться, что шнур питания не валяется на полу
 - c) Проверить питание в розетке
 - d) Поднять руки и покачать ими из стороны в сторону
2. Заканчивая работу с Windows 98, вы делаете следующее.
 - a) Выбираете команду Завершение работы из меню Пуск

- b) Щелкаете на кнопке Закр^ыть
- c) Просто щелкаете выключателем компьютера
- d) Выключаете монитор

3. Выключите ли вы компьютер на ночь?

- a) **Да**
- b) Нет
- c) Может быть
- d) Есть дела и поважнее

4. Что значит "сделать резервную копию" (back up)?

- a) Включить задний ход и дать газу
- b) Скопировать важные файлы на дискеты, ленту или другой носитель
- c) Спрятать коробки с программами в безопасное место
- d) Убедиться, что у вас есть по две копии всех **важных** файлов

Упражнения

1. Включите монитор и компьютер.
2. Если Windows 98 не загружается, сделайте это вручную.
3. Найдите кнопку **Пуск**.
4. Завершите работу с Windows, выбрав команду **Завершение работы** из меню **Пуск** и нажав кнопку **Да**.
5. Выключите монитор и компьютер, если решили так поступать в дальнейшем.

Тема 2

Работа с мышкой и клавиатурой

Цель обучения:

- ✓ Сделать щелчок мышкой
- ✓ Сделать двойной щелчок мышкой
- ✓ Перетащить объекты
- ✓ Пользоваться функциональными клавишами
- ✓ Пользоваться клавишами <Alt> и <Ctrl>
- ✓ Пользоваться клавишей <Esc>
- ✓ Пользоваться клавишами управления курсором

Вы должны уметь:

- Включать компьютер (урок 1.1)
- Запускать Windows 98 (урок 1.2)

Система Windows управляется мышью и клавиатурой, как автомобиль рулем и педалями. Большинство пользователей отмечают, что ни на разговоры, ни на крик компьютеры не реагируют.

В этой *теме* мы рассмотрим, как с помощью мыши нажимать кнопки на экране и выбирать команды из меню. Вы узнаете, что такое перетаскивание объектов из одного окна в другое, и научитесь пользоваться клавишами <Alt>, <Ctrl>, <Esc>, функциональными клавишами и клавишами управления курсором.

Здесь же вы узнаете, как играть в "Пасьянс" — карточную игру, которая постоянно у всех на экране.

Урок 2.1. Мышь

В старину компьютеры понимали только текст, введенный с клавиатуры. Для перемещения по экрану использовались клавиши управления курсором.

Пользователям современных компьютеров нет нужды изнурять себя нажатием клавиш, поскольку есть мышь. На рис. 2.1 вы видите мышь — устройство величиной с ладошку и с проводом, подключенным к задней стенке компьютера.

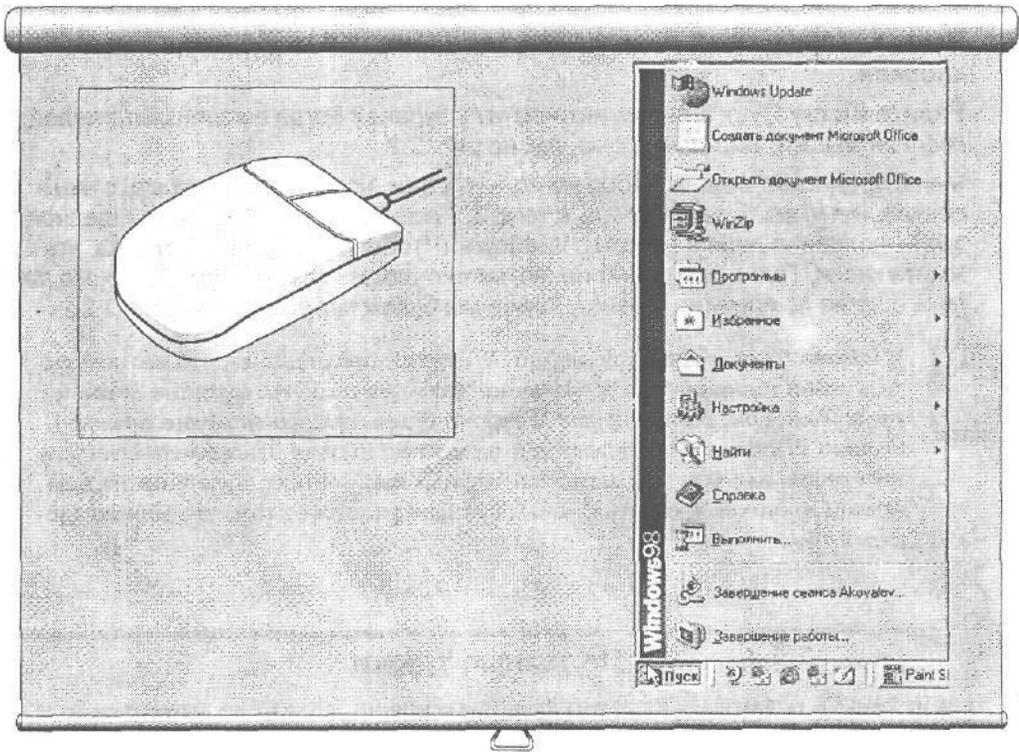


Рис. 2.1. Мышка

Рис. 2.2. Щелкнуть на кнопке Пуск означает нажать и отпустить кнопку мыши в то время, когда указатель находится на кнопке Пуск

Двигая мышь рукой, вы тем самым двигаете по экрану небольшую стрелку. Наводя эту стрелку на кнопки, изображенные на экране, и нажимая кнопку на мышке, вы управляете программами.

Существует три способа работы с мышкой, и они описаны ниже — каждый в своем разделе.

Щелчок

Если вы *нажмете* и отпустите кнопку на мышке, мышка *сделает щелчок*. Программисты используют этот научный термин для обозначения нажатия одной из кнопок мыши. Если хотите испытать себя в щелчке, сделайте следующее.

1. Запустите Windows 98.

Что, не выходит? Читайте тему 1.

2. Подвигайте мышку и понаблюдайте за стрелкой, движущейся по экрану.

Двигать мышку нужно по гладкой поверхности кнопками вверх. Не пытайтесь катать мышку по экрану монитора. (Да, да, такие случаи наблюдались!)

3. Наедьте стрелкой на кнопку Пуск, как на рис. 2.2, и щелкните левой кнопкой.

Видите кнопку Пуск в левом нижнем углу экрана? Когда вы щелкнете левой кнопкой мыши, выскочит меню, как на рис. 2.2.

Меню предложит вам на выбор несколько строк, но не следует играть с ними сейчас: меню вы будете изучать в теме 3. Главное то, что вы освоили щелчок, а это — половина дела в работе с Windows. (Чтобы убрать меню с экрана, нажмите кнопку Пуск еще раз. Конечно, можно нажать клавишу <Esc>, но это вам пока еще не по плечу — клавишу <Esc> мы будем проходить на уроке 2.2.)



Windows 98, как и ранние версии Windows, предполагает, что вы пользуетесь левой кнопкой. (Если, конечно, никто не поменял функции левой и правой кнопок. В этом случае Windows будет ожидать нажатия правой.) Однако Windows 98 отзывается и на правую кнопку. Например, если вам интересно, для чего предназначен тот или иной объект, щелкните на нем правой кнопкой. Появится меню, которое расскажет вам, что можно сделать с ним.



Полезные трюки

Windows 98 вываливает на экран кучу информации. Ну кто не запутается в том, для чего предназначено то или иное окно или кнопка?! К счастью, на помощь может прийти мышка.

Если вас озадачила какая-то кнопка или значок, просто укажите на него и подождите пару секунд. Часто этого бывает достаточно, чтобы программа вывела небольшое окошко, в котором объясняется назначение этого объекта.

Если же вас интересует окно или пункт меню, щелкните на нем правой кнопкой мыши. Windows 98 обычно выводит небольшое меню со списком возможных действий.



Обычно Windows не обращает внимания на то, где отдыхает указатель мыши, пока ЕЫ не сделаете щелчок. Поэтому, если вы хотите, чтобы где-то что-нибудь произошло, поместите туда указатель и щелкните, чтобы Windows заметила ваше присутствие

Двойной щелчок

УСВОИЛИ щелчок? Тогда приготовьтесь к *двойному щелчку*. В этом нет ничего хитрого: укажите мышкой на что-нибудь и сделайте два щелчка левой кнопкой (один за другим и довольно быстро). Для практики попробуйте сделать следующее.

1. Запустите Windows 98.

Наверняка Windows и так почти всегда находится на экране, поэтому я больше не буду предлагать это в качестве первого шага. (Но вы все-таки упражняйтесь в запуске Windows!)

2. Двигайте мышку и наблюдайте за указателем на экране.

Большинство новоиспеченных владельцев компьютеров получают к рождеству коврики для мышки. Хороший коврик украшает жизнь и письменный стол.

3. Поместите указатель мыши на значок Мой компьютер, расположенный слева вверху экрана (рис. 2.3), и дважды щелкните левой кнопкой.

Вместо обычного щелчка, который вы делали раньше, дважды нажмите и отпустите левую кнопку мыши.

Программа Мой компьютер откроет окно с картинками, называемыми *ярлыками*. Дважды щелкая на этих ярлыках, вы сможете увидеть "начинку" вашего компьютера: файлы, программы, устройства и прочее. (Подробнее о программе Мой компьютер вы узнаете в части II.)

4. Чтобы закрыть окно, щелкните на кнопке с крестиком в правом верхнем углу экрана.

Любое окно в Windows 98 закрывается щелчком на этой кнопке. (На рис. 2.4 указатель мыши находится именно на ней.)



Рис. 2.3. Дважды щелкните на ярлыке Мой компьютер, и вы увидите внутренности компьютера

Рис. 2.4. Щелкните на кнопке с крестиком в верхнем правом углу окна, чтобы убрать его с экрана



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ
СВЯЗКИ

А я левша! Можно поменять кнопки местами?

О чем разговор! Панель управления позволяет менять кнопки так, как вам удобно. (Настройка Windows обсуждается в теме 17.)



К УПРАВЛЕНИЮ

Хотя звучит это довольно просто (подумаешь, двойной щелчок!), поначалу он может вызвать затруднения. Зато овладев им, вы получите доступ почти ко всему, что есть в Windows.

У вас все эти щелчки не вызывают проблем? Тогда переходите к тесту в конце темы и экономьте время.



ДАЛЬШЕ

Не выходит двойной щелчок!

Скорее всего, вы не удерживаете мышку на одном месте во время двойного щелчка. Дело в том, что, для того чтобы двойной щелчок был правильно распознан, мышка должна оставаться неподвижной. Если вы щелкаете слишком яростно, мышка вздрагивает и двойной щелчок превращается в два одинарных. Кроме того, нужно уложиться в определенный интервал времени (в теме 17 рассказывается, как задать этот интервал).

Перетаскивание объектов

Можно сказать, что перетаскивание объектов — это *очень медленный щелчок*. На самом деле, это способ двигать что-то по экрану, и работает он так.

Поместите **указатель** мыши на объект на экране, который вы хотите передвинуть, и нажмите кнопку мыши. Теперь, удерживая кнопку нажатой, двигайте мышь по столу. Когда указатель окажется там, куда вы хотите перетащить объект, отпустите кнопку, Вот и перетащили!

Я предлагаю для тренировки в перетаскивании воспользоваться пасьянсом Косынка, и вот почему.

Во-первых, это игра, и обучение идет веселее. Во-вторых, таким образом вы научитесь запускать программы с помощью кнопки **Пуск**, а это необходимо для работы в Windows 98. Итак, вперед!

1. Щелкните на кнопке Пуск.

Вы, наверное, уже знаете, что кнопка Пуск находится в левом нижнем углу экрана, как на рис. 2.5.

2. Щелкните на слове Программы.

Появится следующее меню (рис. 2.6).

3. Щелкните на слове Стандартные.

Ну да — еще одно меню (рис. 2.7)!

4. Теперь щелкните на слове Игры.

Ну, закидали! Прямо как на рис. 2.8!

Не может быть! У вас в меню Стандартные нет строки Игры? Ну ничего, в Приложении Б написано, как установить на компьютере новую программу.

5. Последний раз: щелкните на слове Пасьянс.

Пасьянс — официально рекомендованное средство для изучения техники работы с Windows. В самом деле, часто можно видеть, как сотрудники в офисе неустанно упражняются в этом нелегком искусстве.

6. Потренируйтесь и вы в перетаскивании объектов.

Если вы не знаете, как играть в Пасьянс, просто укажите на карту, нажмите левую кнопку мыши и двигайте мышку по столу. Видите, карта поехала? Отпустите кнопку, и карта брошена. Если вы бросили карту в место, разрешенное правилами, она останется там лежать, иначе программа вернет ее на место, и вам придется начать сначала.

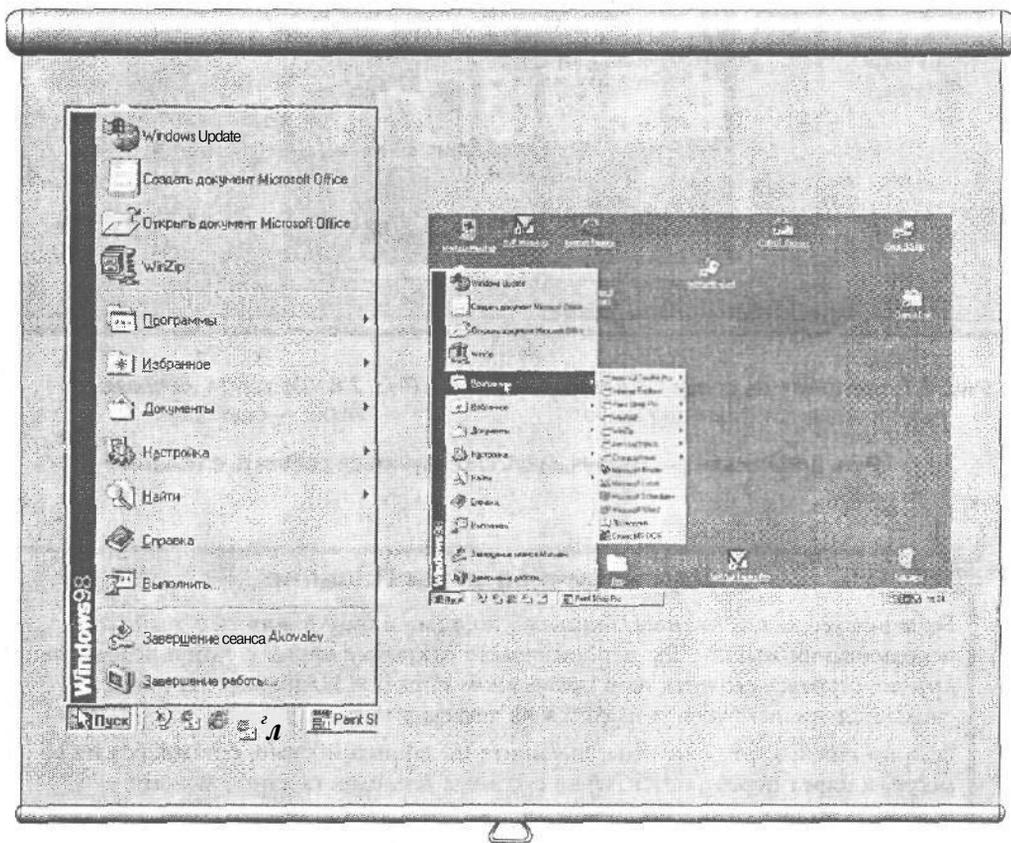


Рис. 2.5. Щелкните на кнопке Пуск, и появится меню

Рис. 2.6. Щелкните на слове Программы, и вы увидите следующее меню

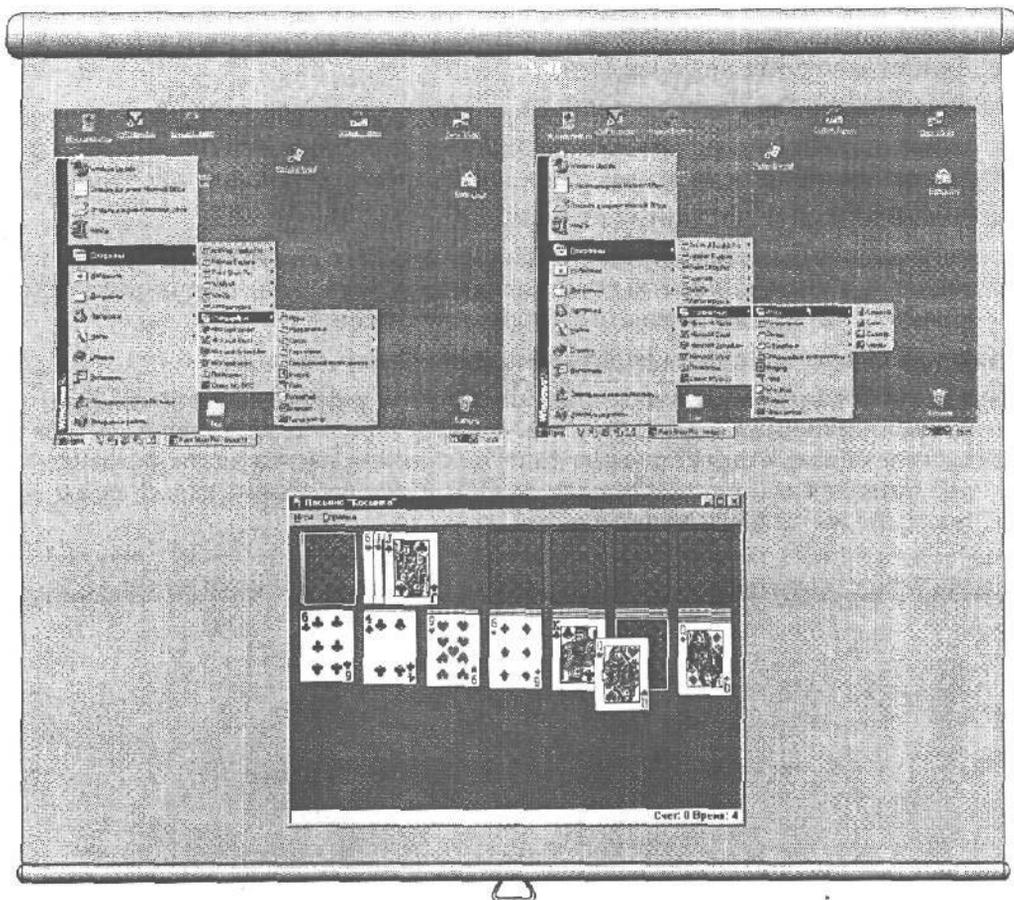


Рис. 2.7. Щелкните на слове Стандартные, и появится еще одно меню

Рис. 2.8. Щелкните на слове Игры — еще одно!

Рис. 2.9. Пасьянс — отличный способ научиться работать с мышкой!



Для новичков игры Пасьянс

БОЛЬШИНСТВО знает, что такое пасьянс, поэтому я буду говорить о технике использования мышки. Вы перетаскиваете открытые карты с одной колоды на другую, стараясь сложить их в правильном порядке. Например, на рис. 2.9 снимается тройка бубен и кладется на четверку пик.

Если вы сняли карту с колоды, щелкните на закрытой карте, оставшейся на ее месте, и карта перевернется. Сняв с колоды последнюю карту, можете положить на свободное место короля.

Еще одно правило: если вы положили туза на одно из четырех мест в правом верхнем углу, можете класть на него карты той же масти (по старшинству, разумеется).

Сначала посмотрите на карты, разложенные на экране. Можете ли вы сразу положить какого-нибудь туза на его место наверху? Можете ли вы переложить карту с одной из нижних колод на туза? Можете ли перетащить карту с одной колоды на другую? Чем больше карт у вас открыто, тем лучше вы можете планировать свою игру.

Совет. Чтобы перетащить карту наверх, на туза, достаточно сделать на ней двойной щелчок. Сама улетит.

Если вам нечем ходить, щелкните на колоде, лежащей рубашкой вверх в левом верхнем углу, и она откроется. Есть ход? Вперед! Нет хода? Щелкайте дальше.

Когда колода слева вверху **иссякнет**, щелкните на том месте, где она лежала, переверните ее, и так далее. И далее. Пока не устанете.

Если все-таки остались какие-нибудь неясности, попросите помощи: щелкните на вопросительном знаке вверху окна. В появившемся меню щелкните на кнопке **Содержание**, а потом — на словах **Как играть в Пасьянс**. (Подробнее о программе **Справка** вы прочтете в теме 18.)



А что это за колесико у меня на мышке?

Компания Microsoft недавно выпустила мышь нового поколения и назвала ее **IntelliMouse**. У такой мыши сверху, между кнопками, расположено небольшое колесико. Это колесико **можно** крутить пальцами вперед и назад, но эффект от этого в разных программах бывает разный. Иногда от этого меняется размер окна, а в программе **Microsoft Word** таким образом **можно** менять размер шрифта. В некоторых графических программах колесико меняет масштаб изображения; в общем, в двух словах не расскажешь. Гораздо важнее то, что вся эта премудрость работает не со всеми программами, а только с теми, которые были сделаны специально для **Windows 98**. Если ваша любимая программа никак не **реагирует** на вращения колеса, значит, она не поддерживает эту технологию, Как быстро все устаревает!

В табл. 2.1 дан краткий обзор всего, что можно перетаскивать в Windows (подробнее об этом идет речь в теме 3).

Таблица 2.1. Что можно перемещать в Windows 98

Цель	Средство ее достижения
Изменить размер окна	Перетащить его углы или границы
Передвинуть окно целиком	Перетащить его заголовок
Прокрутить содержимое окна	Перетащить ползунок у правого края окна
Организовать рабочий стол	Перетащить значки с места на место

Цель	Средство ее достижения
Копировать файлы	Перетащить их значки в программе Мой компьютер или Проводник в другую папку
Двигать все, что не прибито гвоздями	Указать, перетащить и бросить



Замучил двойной щелчок? Хотите верьте, хотите — нет, но Windows 98 любезно позволяет регулировать скорость. Подробные инструкции — в теме 17.

- Проверим успехи
Вы усвоили урок, если можете:
- Переместить курсор мыши
- Щелкнуть мышкой на кнопке
- Сделать двойной щелчок
- Перетащить что-нибудь на экране
- Поиграть в Пасьянс (выигрывать необязательно)

Урок 2.2. Клавиатура

Обычно начинающие пользователи Windows знакомы с клавиатурой лучше, чем с мышкой, но часто клавиатура кажется им неудобной, особенно из-за этих непонятных дополнительных клавиш, которые на каждой новой клавиатуре находятся не там, где ожидаешь их найти.

На этом уроке мы рассмотрим четыре вида клавиш, с которыми вам придется столкнуться, работая в Windows: функциональные клавиши, клавиши <Alt> и <Ctrl>, клавиша <Escape> и клавиши управления курсором.

Функциональные клавиши

Сидящие наверху клавиатуры, как зрители на галерке, функциональные клавиши облегчают и ускоряют управление системой Windows. Обозначение функциональной клавиши часто появляется рядом с пунктом меню, который она заменяет, как, например, на рис. 2.10. Нажатие такой клавиши равнозначно щелчку мышкой на этом пункте меню, но использовать клавишу значительно удобнее.

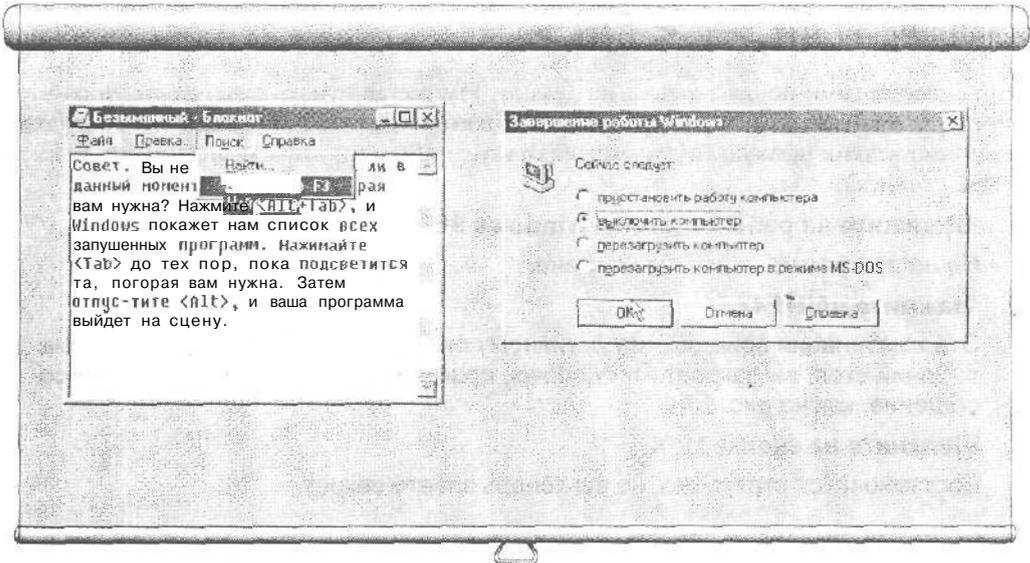


Рис. 2.10. В некоторых меню приведены горячие клавиши, например нажатие <F3> заставляет Блокнот выполнить команду Найти далее

Рис. 2.11. Нажмите кнопку Отмена, если не хотите покидать Windows

Есть одна функциональная клавиша!;, которая почти всегда вызывает встроенную в Windows программу помощи (независимо от того, чем вы в данный момент занимаетесь). Вот как она работает.

1. Запустите Windows 98 и щелкните где-нибудь на свободном месте.

Вам, может быть, придется даже раздвинуть окна программ, чтобы добраться до фона. Хотя, казалось бы, ничего не происходит, этот щелчок привлечет внимание Windows к рабочему столу и к фону, на котором все расположено.

2. Нажмите клавишу <F1>.

Появится программа Справка, готовая выложить информацию об активном в данный момент окне. В нашем случае Справка ознакомит вас с основными понятиями Windows, советами на случай неприятностей и проведет небольшую экскурсию.

(Программа Справка подробно описана в теме 18, рабочий стол получит свое в теме 4.)



Если где-нибудь в Windows или в этой книге вы увидите что-то вроде <Ctrl+F1> или <Alt+Backspace>, значит, вы должны нажать две клавиши одновременно. Не обязательно одновременно с точностью до секунды, просто нажмите первую клавишу, и, не отпуская ее, нажмите вторую. Потом отпустите обе.

Клавиши <Alt> и <Ctrl>

ЭТИ клавиши сами по себе ничего не делают. Им всегда нужна клавиша-спутник, чтобы что-то произошло. Например, вот как можно закрыть Windows или любое другое окно безо всяких щелканий (это может пригодиться, если ваша мышка вдруг, Боже упаси, сдохнет).

1. Щелкните на рабочем столе Windows 98.

Не на программе, а просто на фоне.

2. Нажмите <Alt+F4>.

Эта комбинация приказывает активному окну закрыться. Поскольку, закрыв рабочий стол, вы закроете и Windows, программа заботливо выдаст вам сообщение, как на рис. 2.11.

3. Щелкните на кнопке Нет.

Восстановится статус-кво, но вы теперь знаете секрет.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ
СОВЕТЫ

Восстановление случайно удаленного

Нечаянно удалили нужный абзац в текстовом процессоре? Ну так нажмите <Alt+Backspace>, и, если вы ничего не набирали перед этим, Windows, возможно, вернет удаленное на экран. Того же эффекта можно добиться, нажав <Ctrl+Z>.

Клавиша <Escape>

Хотя название этой клавиши может навести на мысль о чем-то, помогающем в аварийной ситуации (*to escape* означает *избежать, смыться*), на самом деле она — довольно слабый герой. Но все-таки и она может пригодиться, если дела идут не так, как надо.

Например, если вы щелкнули на чем-то и выпало меню, которое вам не нужно, закройте его назад следующим образом.

1. Щелкните на кнопке Пуск.

Появится меню, все нюансы которого будут описаны в теме 4.

2. Нажмите <Esc> (обычно это крайняя слева верхняя клавиша).

Меню уйдет.



К УПРАВЛЕНИЮ

Клавиша <Esc> немного делает сама, но с ее помощью проще всего отказаться от предложенного меню.

Клавиши управления курсором

Здесь тоже нет ничего особенного. Просто клавиши управления курсором позволяют перемещать курсор по экрану. Потому они так и называются. Важно только запомнить, что **курсor** и указатель мыши — это не одно и то же, и вот почему.

Двигая мышку, вы тем самым перемещаете по экрану ее указатель. Это помогает выбрать тот или иной объект или перетащить его с места на место. Указатель мыши может указывать на любое место рабочей поверхности, а щелчок сообщает Windows, на какой объект ей следует обратить внимание.

Когда же вы нажимаете клавишу управления курсором, вы всего лишь перемещаете курсор в окне той программы, с которой в данный момент работаете, и ничего больше. Следующий пример объяснит разницу.

1. Щелкните на кнопке Пуск.

Опять это меню...

2. Нажмите клавишу <↑>.

Видите, подсветились слова Завершение работы? Клавиши управления курсором позволяют передвигаться по меню кнопки Пуск без мыши,

3. Опять нажмите <↑>.

Подсветилось слово Выполнить.

4. Нажимайте клавишу <T> до тех пор, пока подсветится слово Программы.

5. Нажмите клавишу <←>.

Очередное меню выдаст список доступных программ. Обратите внимание, что с помощью клавиш управления курсором вы можете перемещаться по меню Пуск, не покидая его пределов.

6. Щелкните на значке Мой компьютер в верхнем левом углу рабочего стола и посмотрите, как исчезнет меню Пуск.

Вы видите, что мышь позволяет выйти из раскрытого меню. Хотя функции мышки и клавиатуры похожи, у мыши возможности шире.

Указатель мыши и курсор — это разные вещи, хотя часто они выглядят и ведут себя похоже. Но есть верный способ их отличить: если мигает, значит, это курсор **клавиатуры**, так как указатель мыши не делает этого никогда.

• Проверим успехи

Вы усвоили урок, если можете:

- Пользоваться функциональными клавишами
- Объяснить, как Windows 98 использует клавиши <Alt>, <Ctrl> и <Esc>
- Пользоваться **клавишами** управления курсором

Тесты

Обведите правильный ответ на **каждый** вопрос. (Помните, что правильных ответов может быть несколько, так что не ленитесь погрызть карандаш.)

1. **Программы для Windows 98 используют только левую кнопку мыши.**
 - a) Да
 - b) Нет

2. **Двойной щелчок проще пареной репы!**
 - a) Да, все равно что дважды стукнуть в дверь
 - b) Нет, это штука очень тонкая!
 - c) Нет, потому что чуть дрогнет мышка — и все пропало!
 - d) Зависит от мастерства

3. **Windows позволяет подстроить интервал двойного щелчка под порогство ваших пальцев.**
 - a) Не может быть!
 - b) Да запросто!

4. **Чтобы привлечь внимание Windows к какому-либо участку экрана, нужно сделать следующее.**
 - a) Двигать мышку, пока стрелка на экране не укажет на нужный участок
 - b) Двигать мышку, пока стрелка на экране не укажет на нужный участок, а потом щелкнуть левой кнопкой мышки
 - c) Двигать мышку, пока стрелка на экране не укажет на нужный участок, а потом щелкнуть правой кнопкой мышки
 - d) Нажимать клавиши управления курсором

5. **Клавиша <Esc> служит для следующего.**
 - a) Для исправления ваших ошибок
 - b) Чтобы не ударить лицом в грязь
 - c) Чтобы пораньше смыться с работы
 - d) Чтобы закрыть ненужное меню

6. **Фраза "Нажмите <Ctrl+Esc>" означает следующее.**
 - a) Каждый должен выйти из-под контроля
 - b) Нажать <Ctrl>, отпустить ее, потом нажать <Esc>
 - c) Нажать <Esc>, потом <Ctrl>
 - d) Нажать <Esc> при нажатой клавише <Ctrl>

Упражнения

1. Щелкните на кнопке Пуск.
2. Выберите строку Программы из меню Пуск.
3. Выберите строку Стандартные из меню Программы.
4. Щелкните на строке Блокнот в меню Стандартные.
5. Установите указатель на слова Без имени: БЛОКНОТ у верхнего края окна и перетащите окно на пару сантиметров в любом направлении.
6. Щелкните на слове Файл в верхнем левом углу окна.
7. Нажмите <Esc>, чтобы закрыть меню Файл.
8. Закройте программу БЛОКНОТ, нажав <Alt+F4>.

Разберемся с окнами и меню

Цель обучения:

- ✓ Понять, что такое „окно“
- ✓ Научиться находить и перемещать окна по экрану
- ✓ Научиться менять размер окна
- ✓ Научиться сворачивать и разворачивать окна
- ✓ Разобраться в меню и кнопках
- ✓ Не бояться окон диалога

Вы должны уметь:

- Включать компьютер и запускать Windows (уроки 1.1 и 1.2)
- Указывать мышью и делать щелчок (урок 2.1)
- Дважды щелкать (урок 2.1)
- Перетаскивать объекты (урок 2.1)
- Пользоваться клавиатурой (урок 2.2)

В былые дни люди работали за простыми конторскими столами, передвигая по ним горы бумаг, пока не приходило время идти домой. Теперь все изменилось. Современная программа, известная как Windows 98, создает новый тип конторского стола на экране вашего монитора. И вместо того, чтобы рыться в горах бумаг, Windows предлагает вам работать с окнами.

Вдоль границ окон расположены кнопки и меню для управления работой внутри окна. (Да, поначалу это звучит странно, но вы скоро привыкнете.)

В самом деле, вам придется привыкнуть, потому что все эти понятия, эти окно/кнопка/меню используются при работе с каждой Windows-программой,

Вам придется привыкнуть и ко многим другим странностям. Во-первых, ваш стол будет размером с квадратный фут, и окна постоянно будут перекрывать друг друга. Кроме того, под окно не заглянешь и не смахнешь его со стола. Вместо этого вам придется управляться с ним с помощью мыши и клавиатуры, что поначалу будет не очень-то удобно, вроде как с каминными щипцами.

В этой теме вы научитесь открывать окна и запускать программы на вашем новом компьютеризованном столе, научитесь закрывать ненужные окна и выдвигать нужные на передний план. Вы узнаете, где находятся чувствительные зоны окна, на которых есть смысл шелкать. И наконец, здесь вы изучите довольно обычное, но не очень веселое занятие — работу с окном диалога. Ну да, а как вы думали?

Урок 3.1. Развернуть и свернуть окно

С окном, установленным у вас в доме, вы можете делать только две операции: открывать и закрывать. Для всего прочего потребуется или оконный мастер, или художник-декоратор, или большой кирпич.

Другое дело — окна от Microsoft. Windows-программа может работать внутри небольшого экранного окна, как обсуждалось в теме 1, а может занять весь экран, что иногда бывает удобнее. Если окно другой программы мешает, путаясь под ногами, можно свернуть его в небольшую картинку, расположенную где-нибудь у края экрана.

Вы можете расположить сразу несколько программ на своем рабочем столе, не прерывая их работы.

Открыть и закрыть окно

Когда вы хотите поручить Windows какую-то работу, вы запускаете программу — эдакий набор инструкций, которые заставляют компьютер сделать что-нибудь полезное. Одни программы умеют делать финансовый отчет, другие, например, помогут напечатать письмо или нарисовать красивое приглашение на вечеринку.

Чтобы вызвать программу на экран, дважды шелкните на ее ярлыке, расположенном в меню Пуск. Windows 98 разыщет инструкции, и готовая к действию программа появится на экране. (Не робейте, если все это звучит отпугивающе, — подробно меню Пуск будет описано в теме 4.)

Открывается окно следующим образом.

1. Щелкните на кнопке Пуск.

Мы проходили это в теме 1; кнопка Пуск появляется внизу слева на экране сразу после запуска Windows 98. Если она не видна, меню Пуск можно вызвать, нажав <Ctrl+Esc>.

2. Щелкните на слове Программы.

Появится список программ рядом со словом Программы.

3. Щелкните на строке Проводник внизу меню.

Когда вы щелкаете на каком-либо пункте меню Пуск, на экране либо появляется новое меню, либо запускается программа. В нашем случае запускается программа Проводник в своем собственном окне. (Эта штука служит для работы с файлами, но вам нет нужды заботиться об этом, пока вы не дошли до темы 5.)

4. Закройте программу Проводник.

Как вы уже знаете из урока 1.2, программу закрывают щелчком на маленькой кнопке с крестиком, расположенной в ее верхнем правом углу. Это срабатывает независимо от того, как была запущена программа: в окне или на всем экране.

Если программа была свернута в ярлык, щелкните на ней правой кнопкой мыши и выберите команду Закрывать в меню, которое выскочит из ее головы.

Иногда окно программы занимает весь экран, иногда — небольшую его часть. Бывает и так, что программа с самого начала выглядит как ярлык у края экрана.

Каждое окно имеет четкие границы, поэтому содержимое окон не смешивается, даже если они перекрывают друг друга. Кроме того, границы окна служат для изменения размера и формы окна (об этом — в следующем уроке).

Вы можете свободно двигать окна работающих программ и располагать их так, как вам удобно. Все следующие уроки данной темы учат перемещать окна, но обязательно изучите последний урок: в нем раскрыты некоторые тонкости быстрого перемещения, на которые вы потратили бы несколько месяцев, изучая их методом проб и ошибок.

В Windows есть несколько способов запускать программы, но кнопка Пуск, безусловно, — самый легкий и общепринятый из них.

Развернуть окно на весь экран

Часто работать с программой удобно в небольшом окне, так как это позволяет видеть другие окна, выбирать из них нужную информацию и вставлять ее в вашу программу.

Но иногда удобнее развернуть окно программы на весь экран (например, составляя письмо, вы хотите видеть всю страницу).

Вот как развернуть окно программы Проводник.

1. Щелкнув на кнопке Пуск, запустите программу Проводник.

В этом уроке уже говорилось, как это сделать.

2. Дважды щелкните на самой верхней панели окна.

На рис. 3.1 вы видите это место (там написано Проводник). Двойной щелчок на этой панели переключает программу между двумя режимами — полноэкранным и оконным.

Кроме того, в правом верхнем углу окна, показанного на этом же рисунке, есть три небольшие кнопки. Щелчок на средней дает тот же результат.

Двойной щелчок в области заголовка — самой верхней панели — переключает программу между полноэкранным режимом и оконным.

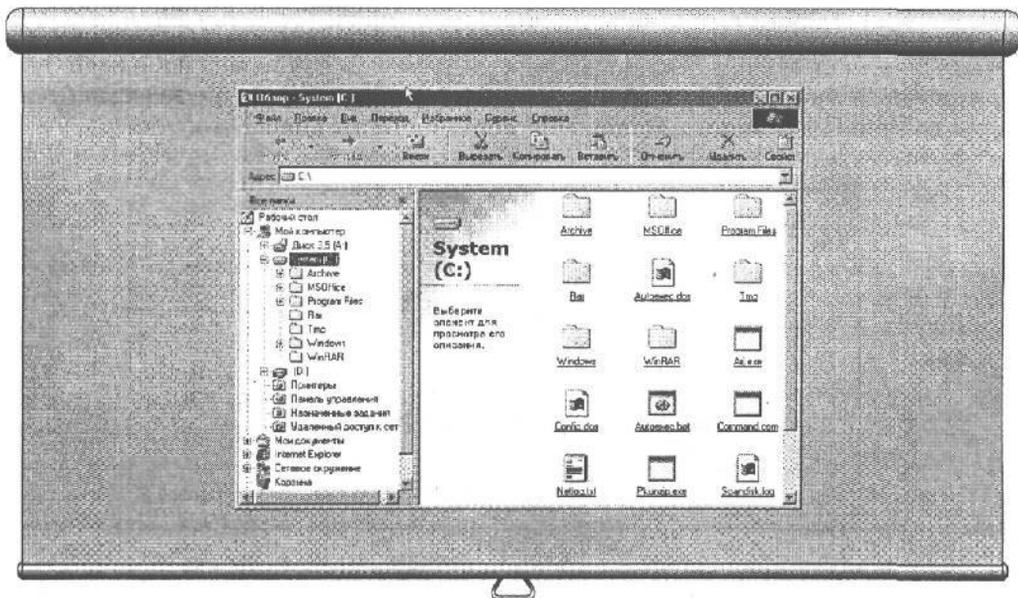


Рис. 3.1. Дважды щелкните на верхней панели окна программы Проводник, и окно развернется на весь экран



Верхняя панель окна с именем программы называется *областью заголовка*. Мы говорим, что окно развернуто, когда не видны его границы.

Как перейти из полноэкрannого режима в оконный

ЕСЛИ программа была развернута, т.е. ее окно заняло весь экран, можно опять загнать ее в окно, сделав следующее.

1. Разверните окно.

Как это сделать, описано выше (повторите на всякий случай).

2. Щелкните на средней из трех кнопок, расположенных в правом верхнем углу окна.

На рис. 3.2 вы видите эту кнопку, на ней нарисованы два квадрата. Эта кнопка переключает режим окна и называется *кнопкой восстановления*.

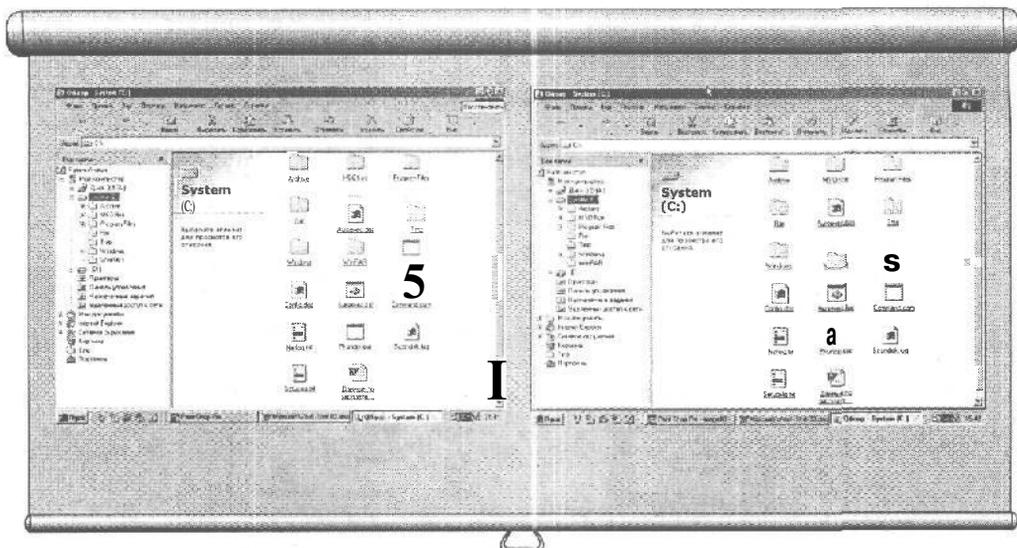


Рис. 3.2. Щелчок на кнопке восстановления переведет программу из полноэкранного режима в оконный

Рис. 3.3. Хотя программа Проводник занимает почти весь экран, это оконный режим, так как видны границы окна



К УПРАВЛЕНИЮ

Совет. Полноэкранную программу можно также загнать в окно, дважды щелкнув на ее области заголовка. Поскольку строка заголовка крупнее и доступнее, чем кнопка восстановления, такой способ управления размером окна оказывается более удобным.

Иногда окно так велико, что занимает практически весь экран. Это может сбить вас с толку, так как двойной щелчок в области заголовка, на первый взгляд, ничего не дает (слишком мала разница между полным экраном и этим большим окном). Посмотрите внимательно на рис. 3.3: на нем видны границы окна и на средней кнопке в правом верхнем углу вы видите один квадрат, что характерно для оконного режима. Можно изменить размеры такого окна, перетаскивая его границы. (Подробнее об этом мы поговорим на уроке 3.2.)

Сворачивание окна в значок

Даже если у вас достаточно памяти, чтобы одновременно запускать дюжину программ, ваш компьютерный рабочий стол не сможет вместить все. Рано или поздно вам придется убрать некоторые окна с дороги.

К счастью, сделать это не сложно: оставьте программу в памяти, готовую к действию, но не занимающую места на экране.

Windows просто убирает программу с экрана и помещает ее значок на полоске, идущей вдоль нижней границы экрана. Щелкните на этом значке, и спрятанная программа тут же выскочит на экран.

Если ваш экран переполнится, сверните одну из программ в значок. Для этого сделайте следующее,

1. Запустите программу Проводник из меню Пуск.

Это мы уже проходили.

2. Щелкните на кнопке в верхнем правом углу окна программы Проводник, на которой нарисована черточка.

Эта кнопка называется *кнопкой минимизации*. Щелкните на ней, и программа свернется в значок, ожидающий дальнейших распоряжений внизу экрана.

Сворачивать и разворачивать программы приходится довольно часто.

Свернутая программа может **продолжать** работу в фоновом режиме. Например, гурю телекоммуникаций может принимать файл из сети Internet, в то время как программа, выполняющая этот прием, сидит себе значком внизу экрана.

Если вы свернули программу (превратили ее в значок внизу экрана), а потом запустили ее с помощью кнопки Пуск, она появится на экране, но это будет копия программы! А оригинал сидит внизу экрана и ждет ваших распоряжений!



Будьте внимательны, так как случайно запущенная копия часто создает путаницу и напрасно расходует память.

Совет. Вы не знаете, запущена ли в данный момент программа, которая вам нужна? Нажмите <Alt+Tab>, и Windows покажет вам список всех запущенных программ. Нажимайте <Tab> до тех пор, пока подсветится та, которая вам нужна. Затем отпустите <Alt>, и ваша программа выйдет на сцену.

Если у вас большой монитор, у вас есть и больше места для работы. Чтобы полностью воспользоваться его преимуществами, вам, возможно, придется изменить разрешение экрана, но об этом — в теме 17.



Обратите внимание на различие между ярлыком в меню Пуск и значком программы внизу экрана. Они обозначают одну и ту же программу, выглядят они довольно похоже, но суть у них совершенно разная.

Значок внизу экрана означает программу, которая уже была загружена в память компьютера и запущена. Щелчок на значке только раскроет на экране ее окно.

Ярлык же в меню Пуск, будучи нажатым, должен проделать всю работу с самого начала, т.е. найти программу на диске, загрузить ее в память и запустить.

Таким образом, ярлык в меню Пуск обозначает программу, хранящуюся на диске, а значок — программу, хранящуюся в памяти.

Вывод? Если значок нужной программы отдыхает внизу экрана, не вызывайте эту программу через меню Пуск.

Преобразование значка в окно

Программы, которые "приклеены" к панели внизу экрана, просто свернуты в значок. Они по-прежнему хранятся в памяти компьютера и готовы к работе, хотя их и пришлось отодвинуть с переполненного рабочего стола.

Если надо снова вызвать программу, например **Проводник**, чтобы удалить какие-то файлы, сделайте следующее.

1. Найдите значок Проводник на рабочем столе.

Он точно находится где-то на панели задач, этой полосе внизу экрана. Но найти его довольно нелегко, особенно если сама панель не видна. Если вы не можете найти значок, попробуйте установить указатель мыши на нижнюю границу экрана (иногда это вызывает панель задач). Если другие окна по-прежнему перекрывают ее, нажмите <Ctrl+Esc>. (Если и это не помогает, обратитесь к соответствующему разделу темы 4.)

2. Щелкните на значке Проводник.

Программа немедленно оживет, и Проводник появится на экране.

ЕСЛИ даже после этого вам не удастся найти значок программы, изучите урок 3.3, где приведены способы укрощения строптивых программ.

- Проверим успехи.
Бы усвоили урок, если можете:
- Открыть и закрыть окно
- Развернуть окно на весь экран
- Перевести полноэкранную программу в оконный режим
- Свернуть работающую программу в значок
- Развернуть значок в окно

Урок 3.2. изменение размеров окна

В предыдущем уроке рассказывалось, как орудовать окнами на экране на скорую руку и сворачивать программы в значок, отдыхающий внизу экрана.

Сейчас вы узнаете, как обращаться с окнами более деликатно, как установить оптимальный размер и перенести их с места на место, не разбив.

Перетаскивание границ окна

ЕСЛИ вам не нравится размер окна, можете его изменить. К счастью, это несложно: установите указатель мыши на границу окна, нажмите кнопку и тащите, пока окно не примет нужный размер, потом отпустите кнопку. Вот вам то же самое шаг за шагом.

1. Дважды щелкните на ярлыке Мой компьютер.

Программа Мой компьютер возникнет из верхнего левого угла, выдав список дисков. (Между прочим, эта программа подробно описана в теме 4.) Сделайте так, чтобы программа была в окне.

Не можете понять, то ли это окно, то ли полный экран? А в уроке 3.1 было сказано, что окно имеет обрамление, которое исчезает в полноэкранном режиме. (Там же рассказывалось, как переключаться между этими режимами.)

1. Наведите мышь на край окна.

(Инструкции по управлению мышью приведены в уроке 2.1.) Когда вы сделаете это, указатель мыши примет форму двунаправленной стрелки, которая указывает, в каких направлениях можно передвигать границу.

3. Нажмите левую кнопку мыши.

4. Перемещайте мышь и вместе с ней границу окна.

Подвигайте туда-сюда, пока не решите, как лучше.

5. Отпустите кнопку, когда будете удовлетворены достигнутым.

Когда вы отпустите кнопку, граница окна перепрыгнет на новое место и там останется.

Перетаскивая таким образом границы окон, вы можете устанавливать такие их размеры, чтобы было удобно работать. Каждую границу можно двигать в двух направлениях.

Совет. Что делать, если вы потянули границу окна, а потом вдруг передумали? Ну так нажмите <Esc>, прежде чем отпустить кнопку мыши, и Windows восстановит исходное состояние. Зря старались...

Перетаскивание углов окна

Тут и учить-то особенно нечего, если только вы не прогуляли предыдущий урок.

Просто передвигайте угол окна так, как раньше передвигали его границу. Многие предпочитают перемещать угол, так как это быстрее: вы тащите сразу два края, только и всего. Выполните приведенные ниже действия.

1. Дважды щелкните на ярлыке Мой компьютер.

Ну естественно, если Мой компьютер остался у вас на экране с прошлого раза, переходите к следующему пункту.

2. Наведите мышь на угол окна.

Посмотрите внимательно на рис. 3.4: вы увидите, что указатель мыши принял форму диагональной двунаправленной стрелки.

3. Нажмите левую кнопку мыши.

4. Перемещайте мышь и вместе с ней угол окна.

5. Отпустите кнопку, когда будете удовлетворены достигнутым.

Проще некуда.

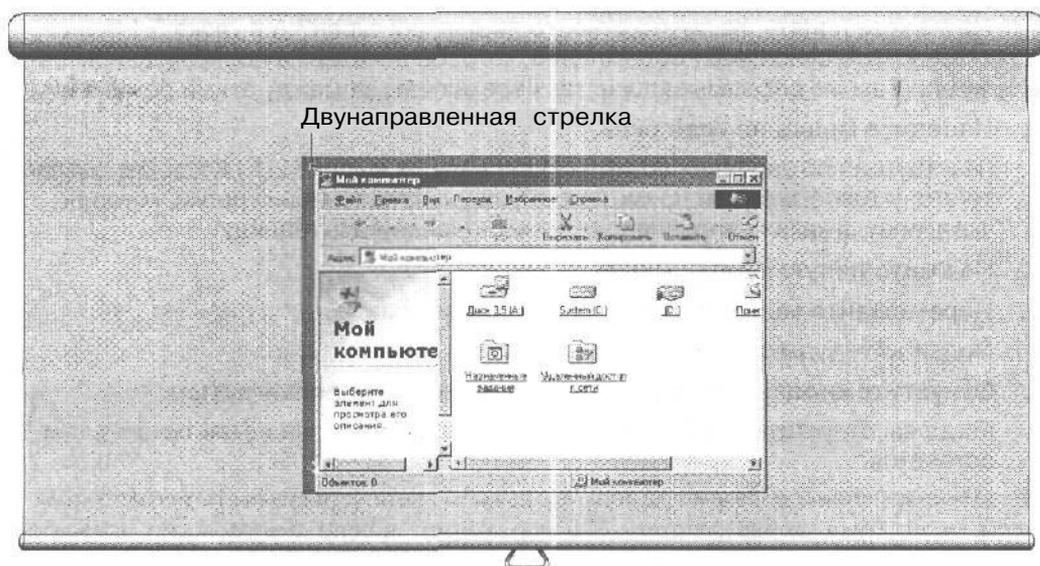


Рис. 3.4. Наведенный на угол окна указатель мыши принимает форму двунаправленной стрелки и указывает, в каких направлениях можно перемещать этот угол

□ Проверим успехи

Вы усвоили урок, если можете:

- Изменить размер и форму окна, перетаскивая его границы
- Изменить размер и форму окна, перетаскивая его углы

Урок 3.3. Поиск окна и его перемещение по экрану

Запустив в работу больше одной программы, вы обязательно столкнетесь с проблемой: как уследить за всеми этими окнами, каждое из которых размером почти с ваш экран?

В предыдущем уроке рассказывалось, как изменить форму окна. Здесь мы научимся находить на экране потерявшиеся окна и располагать их так, чтобы с ними было удобно работать.

Разыщем спрятавшуюся программу

Как только вы приступите к работе с несколькими программами, их окна начнут перекрывать друг друга. Ниже перечислены способы поиска спрятавшегося окна. (По правде говоря, способов найти **существует** не меньше, чем способов потерять.)

Повторяйте **описанные** ниже пункты, пока не обнаружите все **запущенные** программы. (Это займет не так много времени, как кажется, — не больше минуты.)

Если у вас не работает ни одна программа, запустите несколько программ, чтобы было с чем работать (меню Пуск, подменю Игры или Стандартные, как описано в уроке 2.1).

1. Если вы видите хотя бы часть окна на вашем рабочем столе, щелкните на ней.

Это привлечет внимание системы к окну, и оно появится на переднем плане, даже если было похоронено под целой стопкой окон. Теперь можно изменять его размер, как описано в уроке 3.2.

2. Если вы видите значок окна внизу экрана, щелкните на нем.

Я говорю о значке свернутой программы, который сидит на панели задач, а не о ярлыке в меню Пуск или на рабочем столе. Щелкните на этом значке, и он вытолкнет программу на экран.

3. Нажмите <Alt+Tab>, и увидите список всех запущенных в данный момент программ.

Этот список содержит все программы, которые в данный момент загружены в память Windows и готовы к работе (рис. 3.5). Есть в нем ваша программа? Если есть, переходите к следующему пункту. (Если вашей программы в этом списке нет, значит она не загружена. Вам придется загрузить ее, воспользовавшись кнопкой Пуск, как уже было описано вкратце; подробнее об этом рассказывается в теме 4.)

4. Найдите в этом списке свою программу и щелкните на ней.

Можете нажимать <Tab>, пока не увидите свою программу в рамке, тогда отпустите <Alt>, и окно программы появится на экране. Теперь можно изменять его размер всеми перечисленными выше способами.

Перемещение окна по экрану

МНОГИМ нравится заваливать свой настоящий рабочий стол разной ерундой (например, рядом с подставкой для бумаг положить бутерброд). Когда что-то мешает, вы просто перекладываете его на другое место.

Так же легко перекладывать окна на вашем компьютерном рабочем столе, если вы выполните следующее.

1. Найдите в окне область заголовка.

(Как уже было сказано, она расположена вдоль верхней границы окна, там, где написано имя программы.)

2. Поместите на нее указатель мыши и перемещайте мышь, нажав левую кнопку.

Ну да, двигается только обрамление окна. Но как только вы отпустите кнопку, окно займет новое положение.



Наблюдая за обрамлением окна во время перетаскивания, вы можете увидеть, куда оно переместится, когда вы отпустите кнопку.

Как расположить окна каскадом или рядом

Windows предлагает два быстрых способа размещения окон на рабочем столе. В обоих случаях используется Панель задач. Вот как это сделать.

1. Отыщите **Панель задач**.

Обычно она отдыхает внизу экрана вместе со значками запущенных программ. Если ее не видно, нажмите <Ctrl+Esc>. Все равно не видно? Попробуйте установить курсор мыши на нижней или боковой границе экрана. Иногда Windows сконфигурирована таким образом, что панель задач прячется у боковой границы. Если видна хотя бы часть панели, вытащите ее на свет Божий с помощью мыши. Когда она появится, то будет выглядеть, как на рис. 3.6.

2. Щелкните правой кнопкой на пустом месте панели (например, возле часов) и выберите команду Каскадом в появившемся меню.

Windows разложит все открытые окна на рабочем столе, как карты (рис. 3.7).

3. Щелкните на панели правой кнопкой еще раз.

4. Выберите строку Сверху вниз.

На этот раз Windows разложит окна на экране, отведя каждому из них одинаковое пространство. Может быть, такой размер и покажется вам неудобным, но все окна будут находиться у вас перед глазами, как на рис. 3.8.

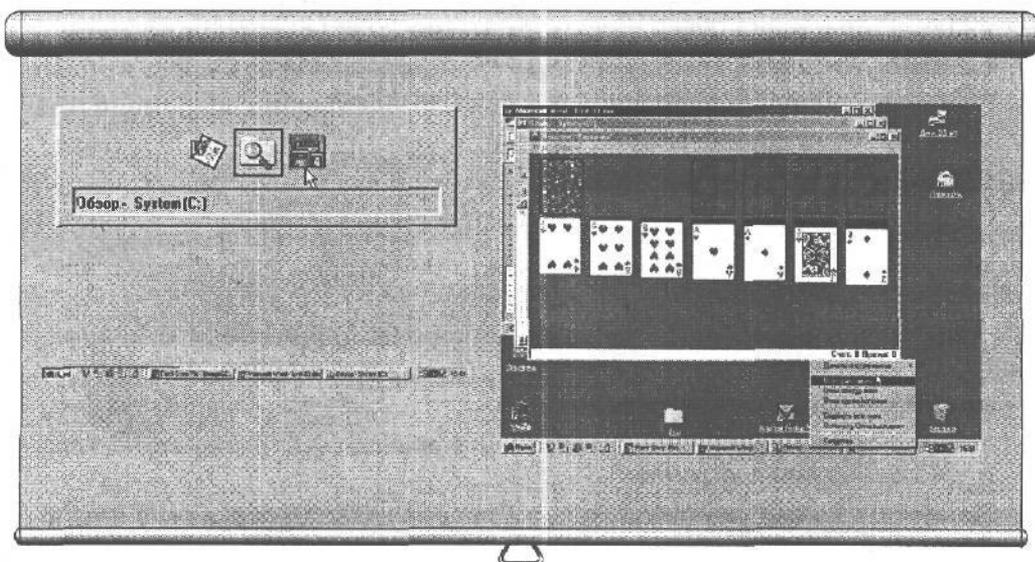


Рис. 3.5. Нажав комбинацию <Alt+Tab>, вы увидите список всех запущенных программ

Рис. 3.6. Панель задач содержит список запущенных программ

Рис. 3.7. Щелкните на кнопке Каскадом на Панели задач, и Windows разложит все открытые окна, как карточную колоду

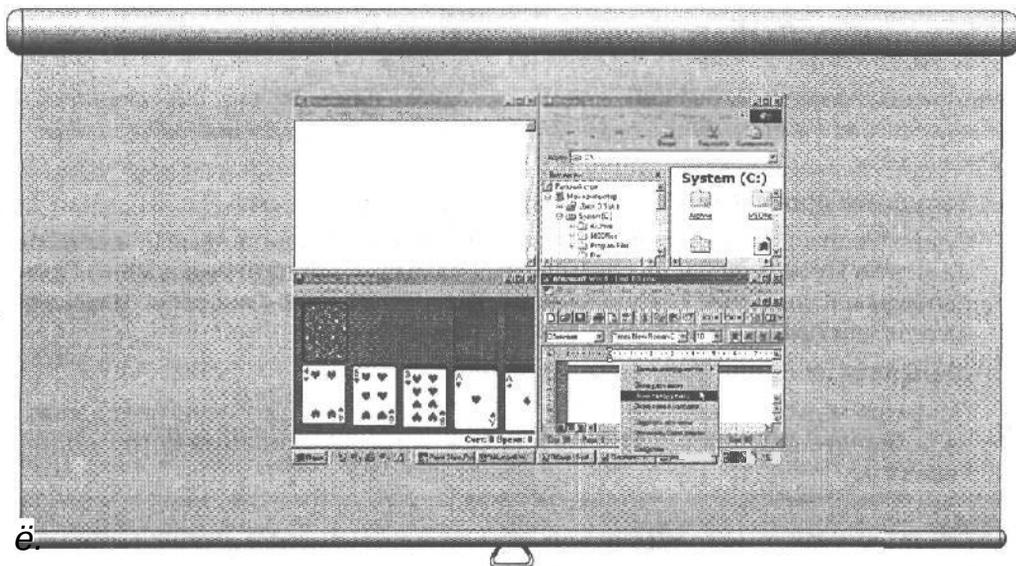


Рис. 3.8. Щелкните на строке **Сверху вниз** в меню **Панели задач**, и Windows разложит окна на экране

Команды **Каскадом**, **Сверху вниз** и **Слева направо** очень удобны для нахождения окна запущенной программы. Однако они работают только с открытыми окнами и не влияют на программы, свернутые в значок на панели задач.

- **Проверим успехи**

Вы усвоили урок, если можете:

- Найти любую из запущенных программ и ее окно
- Передвинуть окна на экране
- Разложить окна каскадом или рядом

Урок 3.4. Меню и другие органы управления

В первых уроках этой темы рассказывалось, как расположить окно, чтобы с ним было удобно работать. Когда же окно сидит там, где надо, вы начинаете управлять им, используя для этого меню, кнопки, переключатели и ползунки, которые влияют на работу программы.

Делая выбор в разнообразных меню окна, вы заставляете программу выполнять то, что вам нужно.

Как сделать выбор в меню

Вверху окна, сразу под область заголовка, находятся меню. На рис. 3.9, например, вы видите слова **Правка**, **Вид** и знак ? под область заголовка. Ниже объясняется их назначение.

1. Запустите программу Калькулятор.

Сделайте это так же, как при запуске программы Пасьянс в теме 2: щелкните на кнопке Пуск, а затем на пунктах Программы, Стандартные в меню Программы и Калькулятор в меню Стандартные. (В теме 4 подробно описывается запуск программ.)

1. Щелкните на слове Вид в главном меню.

Появится меню, показанное на рис. 3.10. Это выпадающее меню предлагает на выбор две разновидности калькулятора, которые программа может моделировать.

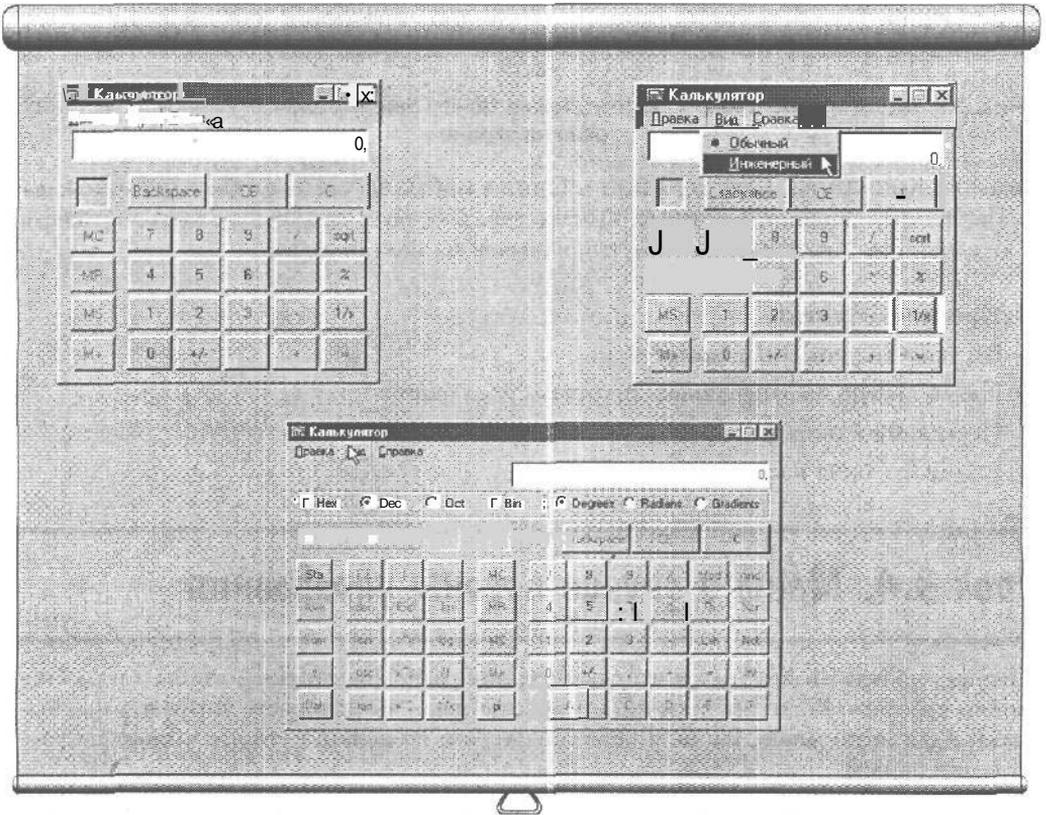


Рис. 3.9. Щелкните на слове **Правка**, или **Вид**, или знаке ? и увидите, что можно сделать с этими объектами

Рис. 3.10. Щелкните на слове **Вид** и увидите, какие разновидности калькулятора может моделировать программа

Рис. 3.11. Щелкнув на слове **Инженерный**, вы превратите калькулятор в его инженерную ипостась

3. **Щелкните** на слове Инженерный.

Окно примет вид, как на рис. 3.11.

4. **Щелкните** на Вид и **выберите** Обычный.

Калькулятор примет свой обычный вид.

Почти все меню, которые вы встретите в Windows, выпадают из слов, расположенных вверху окна. Щелкните на любом из этих слов, и увидите всевозможные варианты команд, относящиеся к данному слову.

Иногда выбор пункта меню приводит к появлению целого окна, полного кнопок и переключателей. Эту кошмарную ситуацию мы рассмотрим в уроке 3.5.



Обратите внимание на то, что в пунктах меню некоторые буквы подчеркнуты.

Эти подчеркнутые буквы пригодятся тем, кто предпочитает работать с клавиатурой, а не с мышкой. Вместо того чтобы щелкать на слове, можно нажать на клавиатуре <Alt> и подчеркнутую букву. Например, нажатие <Alt+В> на клавиатуре дает тот же результат, что и выбор слова Вид мышкой.

Выбор команды щелчком на кнопке

Это самое простое. Windows предлагает на выбор несколько кнопок. Щелкните на той из них, которая вам нужна. Вот пример.

1. **Щелкните на кнопке** Пуск.

Нажмите <Ctrl+Esc>, если не можете ее найти.

2. **Выберите команду** Завершение работы.

Windows спросит, действительно ли вы хотите выключить компьютер.

3. **Щелкните на кнопке** Нет.

В данном случае Windows воспринимает ваш ответ так: "Нет, я не хочу выключать компьютер".

Кнопка прокрутки

Помните, выше мы рассматривали перетаскивание? Вы снова встретитесь с ним в меню. Перетаскивая определенные объекты в окне, вы управляете поведением программы.

Вот как можно прокручивать список тем в окне Справка.

1. **Запустите программу** Калькулятор и **нажмите** <F1>.

Запустите его через меню Пуск, как делали это раньше, и нажмите функциональную клавишу <F1>, которая находится в левом верхнем углу клавиатуры. На экране появится справочная программа.

2. Щелкните на кнопке с надписью Предметный указатель в верхней части экрана.

Появится окно, как на рис. 3.12. Обратите внимание на странную полосу в правой части окна,

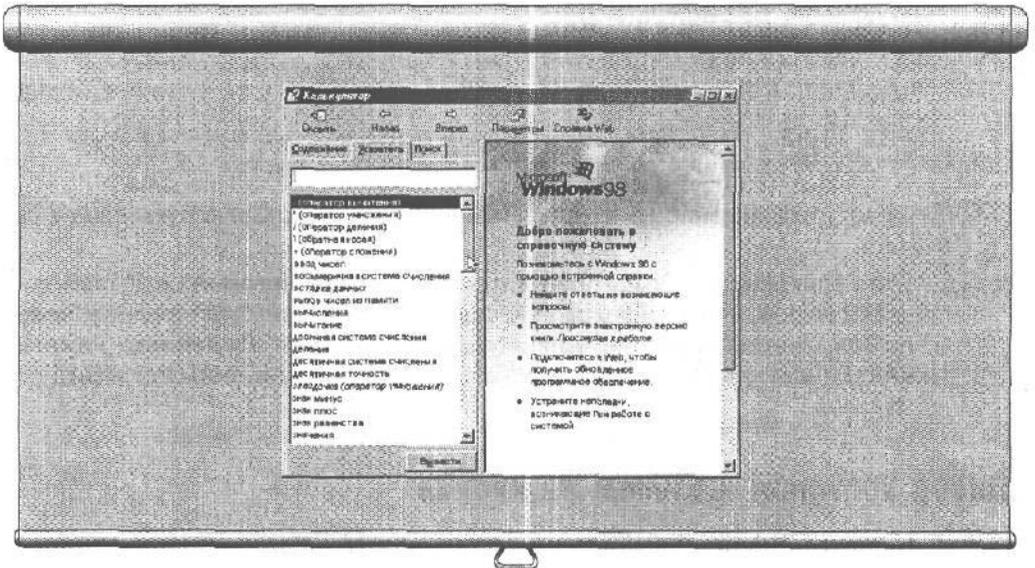


Рис. 3.12. Перетаскивая кнопку прокрутки, вы можете просматривать содержимое окна

3. Найдите полосу прокрутки и кнопку прокрутки.

Полоса прокрутки — это широкая полоса у правой границы окна, а кнопка прокрутки — это небольшой прямоугольник на этой полосе (см. рис. 3.12).

4. Перетащите кнопку прокрутки на пару сантиметров вниз.

Кнопка двигается, как лифт в шахте, и при этом сдвигается содержимое окна.

ЕСЛИ ВСЯ информация не помещается в окне, программа создает полосу прокрутки в правой части окна, с помощью которой вы можете увидеть то, что не поместилось на экране.

Совет. Вы можете быстро прокрутить содержимое экрана ровно на одну страницу вниз, щелкнув на полосе прокрутки под кнопкой. И наоборот: щелкнув над кнопкой, вы перейдете на предыдущую страницу.

Иногда, перетаскивая кнопку, можно изменить настройку Windows. Например, вы изменяете скорость двойного щелчка, перетаскивая рычажок на панели (т.е. сделав так, чтобы Windows отличала двойной щелчок от двух одинарных).

• Проверим успехи

Вы усвоили урок, если можете:

- Выбрать что-нибудь из меню

- D Щелкнуть на кнопке
- Перетащить кнопку прокрутки

Урок 3.5. Заполнение бланка

Во многих конторах служащие заполняют бланки. Если вы работаете с Windows, вам также придется это делать. Windows не понимает слов, и, если вы хотите заставить ее что-нибудь сделать, вам придется выбирать команды.

Хотите выделить слово в письме? Заполните диалоговое окно, чтобы выбрать курсив или полужирный шрифт. (И не забудьте о его размере.) Попробуйте поменять опции во время игры в пасьянс, и вы вынуждены будете ответить на ряд вопросов.

(Открывать по одной? Игра на время? Как считать — по системе Vegas, по стандартной системе или вообще не считать?)

Вам не избежать этого. Использование мышки значительно облегчает данный процесс. (Кроме того, в этом же уроке вы познакомитесь с некоторыми быстрыми клавишами.) Диалоговые окна бывают разными, и ниже мы их рассмотрим.

Ввод слов и чисел

Это самый простой случай: обычная ерунда вроде "Заполните поля в бланке", знакомая всем из повседневной жизни. Когда Windows нужны какие-то слова или числа, она выстреливает в вас таким бланком и просит ввести текст.

Вот как это происходит.

1. Щелкните на кнопке Пуск.
2. Выберите команду Выполнить в меню Пуск.
Появится окошко, как на рис. 3.13.
3. Введите слово "Сезам", как на рис. 3.14.
4. Щелкните на кнопке Отмена.

Обычно после ввода текста вы щелкаете на ОК, что говорит Windows принять и обработать введенные числа и текст. Но сейчас это только пример, так что щелкайте на кнопке Отмена. (Команда "Сезам, откройся!" этой версией Windows не поддерживается.)



К УПРАВЛЕНИЮ

В текстовое окно диалога можно вводить буквы, цифры и пробелы.

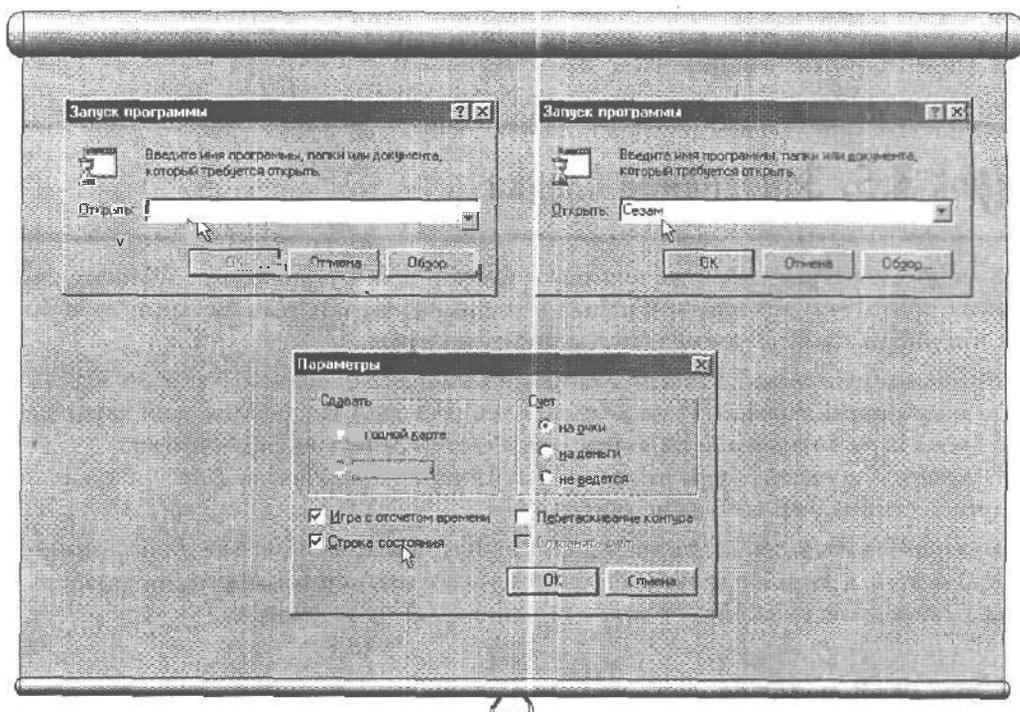


Рис. 3.13. В текстовое окно диалога можно вводить буквы, цифры и пробелы

Рис. 3.14. Вводите буквы и цифры в текстовое окно диалога для дальнейшей обработки

Рис. 3.15. В игре Пасьянс тоже приходится заполнять окна диалога

Флажок

Обычно мы выбираем в меню несколько пунктов: аперитив, например, главное блюдо и десерт. Когда Windows предлагает вам выбрать несколько пунктов из списка, она делает это с помощью флажков. Вот как это выглядит на примере игры Пасьянс.

1. Запустите Пасьянс.

Вы наверняка уже знаете, как это делать.

2. Щелкните на слове Игра.

3. Щелкните на кнопке Параметры.

Появится окно, как на рис. 3.15.

4. Щелкните в маленьком окошке возле слов Лимит времени или Строка состояния.

Когда вы щелкаете на флажке, вы переключаете его между положениями "Включено" и "Выключено". Отмеченный флажок называется *установленным*, а не отмеченный — *сброшенным*.

5. Нажмите **клавишу** <Esc>.

Ваша задача — изучать механику Windows, а не играть в карты, поэтому нажатием <Esc> вы просите забыть об упражнениях с меню и убрать его от греха подальше.

В дальнейшем, если вы всерьез будете выбирать, как играть в Пасьянс, нажимайте **OK**.

Совет. ЕСЛИ ВЫ не установили **флажок ЛИМИТ Времени**, солнце на рубашке колоды не будет показывать язык, летучие мыши не будут летать, а шулер временно переводится.

Выбор из списка

Из урока 3.4 вы знаете, как раскрыть меню у верхнего края окна: **щелкнули** на слове и выбрали нужный пункт.

Но Windows иногда прячет меню в окнах диалога. Это удобный способ расположить много пунктов в маленьком пространстве. Ниже показано, как увидеть список запущившихся программ в меню **кнопки Пуск**.

1. **Щелкните на кнопке** Пуск.
2. **Выберите команду** Выполнить.

Как было сказано (и как видно на рис. 3.16), окно Запуск программы позволяет ввести имя программы для ее запуска.

3. **Щелкните на направленной вниз стрелке, расположенной рядом со словом** Открыть.

При этом выпадет список имен программ, которые вы уже вводили в это окно (рис. 3.16).

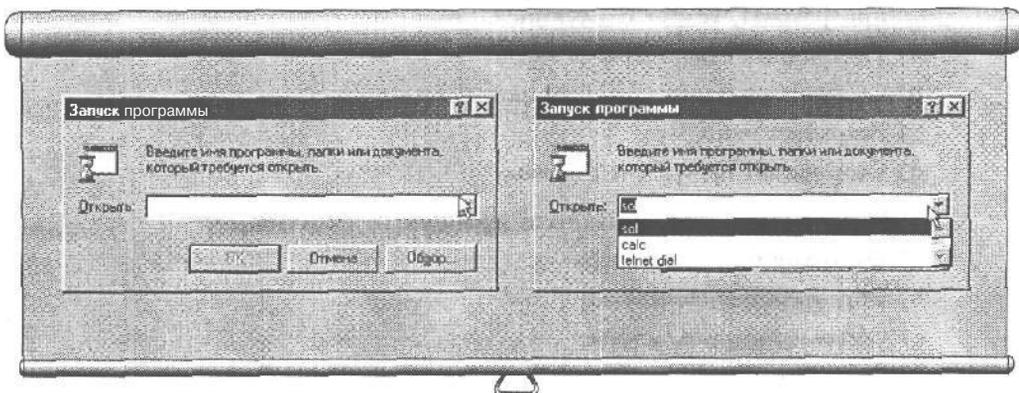


Рис. 3.16. Окно Выполнить служит для ввода имени программы, которую вы хотите запустить

Рис. 3.17. Щелкните на направленной вниз стрелке, и выпадет список программ, которые запускались раньше

4. Щелкните на кнопке Отмена.

Если бы вам нужно было запустить одну из этих программ, то вы должны были бы щелкнуть на ее имени и на кнопке **ОК**, но сейчас мы заняты другим.

Эти окна списков очень похожи на выпадающие меню (это такой же удобный способ упаковать много пунктов в маленьком объеме.)

- **Проверим успехи**

Вы усвоили урок, если можете:

- Заполнить текстовое поле
- LJ Сделать выбор кнопкой
- Найти и выбрать нужный пункт в списке

Тесты

Выберите правильные ответы. (Имейте в виду, что правильных ответов может быть несколько.)

1. **Небольшая полоса сверху окна, в которой указано имя программы, называется так.**
 - a) Верхняя полоска
 - b) Именная полоса
 - c) Панель заголовка
 - d) Взлетная полоса
2. **Двойной щелчок на полосе сверху окна, в которой написано имя программы, делает следующее.**
 - a) Разворачивает окно на весь экран
 - b) Сворачивает полноэкранную программу в окно
 - c) Закрывает окно
 - d) Сворачивает программу в значок
3. **Когда окно разворачивается, происходит следующее.**
 - a) Окно заполняет весь экран
 - b) Обрамление окна исчезает
 - c) Обрамление углов исчезает
 - d) Окно перестает работать
4. **В текстовое окно вы можете вводить цифры, буквы и пробелы.**
 - a) Да
 - b) Нет

5. Что произойдет, когда вы сделаете двойной щелчок на ярлыке программы в меню Пуск, если ярлык этой программы есть и на панели задач?
 - а) Ярлык взорвется
 - б) Windows запустит копию этой программы
 - с) Windows вызовет окно этой программы на передний план
6. Что происходит при перетаскивании окна мышкой?
 - а) Все окно движется за мышкой
 - б) Тусклое обрамление окна движется за мышкой
7. Можете ли вы использовать меню Windows, не имея мышки?
 - а) Никогда!
 - б) Да, нажимая комбинацию клавиши <Alt> и букву, подчеркнутую в нужном слове

Упражнения

1. Щелкните на кнопке **Пуск** и выберите раздел **Стандартные** из меню **Программы**.
2. Запустите программу **Калькулятор**.
3. Закройте **Калькулятор**.
4. Запустите **Пасьянс**.
5. Разверните окно программы **Пасьянс**.
6. Верните **Пасьянс** в окно.
7. Сверните **Пасьянс**.
8. Верните **Пасьянс** в окно.
9. Сделайте окно программы **Пасьянс** на пару сантиметров меньше.
10. Передвиньте окно программы **Пасьянс** на пару сантиметров.
11. Разместите окна на экране рядом, используя панель задач.
12. Расположите окна каскадом, используя панель задач.
13. Смените рубашку колоды в программе **Пасьянс**.

Обзор части I

Итоги темы 1

- **Мышка.** Работая с Windows, вы управляете компьютером с помощью мышки. Когда вы двигаете мышь, по экрану перемещается маленькая стрелка — указатель мыши. Устанавливая указатель в различных местах экрана и нажимая кнопки мышки, вы заставляете Windows делать то, что вам нужно.
- **DOS** — старый метод управления компьютером — требует ввода команд с клавиатуры.
- **Запуск Windows.** Если Windows не появляется на экране автоматически при включении компьютера, введите команду **win** и нажмите <Enter>.
- **Кнопка ПУСК.** Когда Windows запущена, на экране появляется так называемая *панель задач*, на которой есть кнопка ПУСК. Чтобы закрыть Windows, щелкните на кнопке ПУСК и выберите в меню команду **Завершение работы**.
- **Закрытие программы.** Чтобы закрыть программу, щелкните на маленькой кнопке с крестиком в ее правом верхнем углу.
- **Выключение компьютера.** Одни пользователи не выключают свой компьютер вообще, другие выключают его в конце дня, (И то, и другое имеет свои преимущества.) Но все по окончании работы выключают монитор.

Итоги темы 2

- **Щелчок.** Чтобы щелкнуть на объекте, двигайте мышь, пока ее указатель не остановится на нужном объекте. Потом нажмите и отпустите левую кнопку мыши.
- **Щелчок левой и правой кнопкой мыши.** Щелчок левой кнопкой на некотором объекте обычно заставляет Windows 98 выделить этот объект. Щелчок правой кнопкой обычно выдает меню или дополнительную информацию об объекте.
- **Двойной щелчок** — это два довольно быстрых щелчка при неподвижной мыши. Если вы делаете их слишком медленно, они будут распознаны не как двойной щелчок, а как два одинарных.
- **Перетаскивание.** Чтобы перетащить какой-либо объект (окно или ярлык), установите указатель мыши на этот объект и, нажав левую кнопку мыши, двигайте мышь по столу. Когда указатель окажется на нужном месте, отпустите кнопку.
- **Мышь IntelliMouse.** У мыши новой системы, называемой IntelliMouse, между кнопками есть маленькое колесико. Это колесико дает вам дополнительные возможности для управления программой. Например, в Microsoft

- Word вы можете **прокручивать** документ. Windows 98 уделяет владельцам IntelliMouse больше внимания, чем предыдущие версии Windows.
- **Сведения об объекте.** Для того чтобы получить дополнительные сведения о том или ином объекте, например, о папке или файле, наведите на него указатель мыши и щелкните **правой** кнопкой.
- **Функциональные клавиши.** Эти клавиши расположены вдоль верхнего края клавиатуры и служат для быстрого выполнения каких-либо действий. Например, нажатие клавиши <F1> обычно вызывает программу Справка.
- **Клавиши <Alt> и <Ctrl>.** Эти клавиши работают в tandem с другими клавишами. Например, одновременное нажатие <Alt> и <Backspace> (обозначается как <Alt+Backspace>) отменяет ваше последнее действие.
- **Клавиша <Esc>.** Нажатие этой клавиши заставляет Windows прервать текущее действие, например убрать ненужное меню.
- **Клавиши управления курсором.** Эти клавиши передвигают курсор по экрану, позволяя вам вводить текст.

Итого ТЕМЫ 3

- **Запуск программы.** Чтобы запустить программу, щелкните на ее ярлыке или имени в меню Пуск.
-  → **Закрытие программы.** Чтобы закрыть программу, щелкните на кнопке с крестиком в ее верхнем правом углу.
-  → **Развернуть программу на весь экран.** Чтобы сделать это, щелкните на средней из трех кнопок в правом верхнем углу окна. (На ней изображен квадрат.)
-  → **Перевести в окно.** Чтобы вернуть полноэкрannую программу в окно, щелкните на средней из трех кнопок в правом верхнем углу окна. (На ней изображены два перекрывающихся квадрата.)
-  → **Свернуть программу в значок на панели задач.** Чтобы свернуть программу в значок, щелкните на левой из трех кнопок в правом верхнем углу окна. (На ней изображен символ подчеркивания.)
- **Вызвать свернутую программу.** Щелчок на ее значке в панели задач вернет программу на экран.
- **Изменить размер окна.** Размер окна можно изменять, перетаскивая его границы.
- **Найти окно программы.** Чтобы найти потерявшееся окно, нажмите <Alt+Tab>, и появится список всех запущенных в данный момент программ.
- **Передвинуть окно.** Окно можно двигать по экрану, перетаскивая его область заголовка.
- **Панель задач.** Щелкните на панели задач правой кнопкой мыши, и вы сможете разложить на экране все открытые окна либо как колоду карт, либо как паркет.

- **Раскрыть меню.** Щелчок на слове у верхнего края окна раскрывает меню, в котором вы можете сделать дополнительный выбор.
- **Выбор.** Чтобы выбрать пункт из меню или отметить кнопку выбора, щелкните на ней.
- **Дополнительная информация об объекте.** Чтобы получить дополнительную информацию, установите указатель мыши на объекте или щелкните правой кнопкой мыши.

Тесты к части I

Вопросы этого теста имеют отношение к материалу всей части I.

Верно или неверно

Каждое утверждение или истинно, или ложно.

1. Windows при включении компьютера всегда загружается автоматически.
2. Windows всегда заканчивает работу автоматически при выборе команды **Завершение работы** из меню **Пуск**.
3. Монитор компьютера никогда не следует выключать.
4. Для работы с Windows вам необходима мышь.
5. Значок на панели задач — это то же самое, что и ярлык в меню **Пуск**.
6. Открытые окна нельзя передвигать по экрану.
7. Нельзя загружать больше одной программы одновременно.
8. Windows 98 использует как правую, так и левую кнопки мыши.
9. Панель задач — это что-то вроде директорской папки "К исполнению".
10. Все окна программ похожи друг на друга.

Неоднозначный Выбор

Отметьте правильные ответы (помните, что их может быть несколько).

11. **Вы можете использовать мышь для того, чтобы сделать следующее.**
 - a) Изменить размер и положение окна
 - b) Запустить программу
 - c) Выполнить лабораторную работу
 - d) Сообщить Windows, что нужно сделать
12. **Меню Пуск выполняет следующие функции.**
 - a) Запускает программы
 - b) Управляет программами

- c) <Alt+Backspace> 3. Убирает ненужное меню
- d) <Esc> 4. Вызывает программу Справка
- c) <Alt+F4> 5. Закрывает активную программу

20. Для каждого элемента окна найдите соответствующее ему действие.

- a)  1. Щелчок закрывает окно
- b)  2. Щелчок сворачивает окно
-  3. Щелчок разворачивает окно на весь экран
- d)  4. Щелчок возвращает развернутую программу в окно
- e)  5. Перетаскивание изменяет размеры окна

21. Найдите соответствие между картинкой справа и действием слева.

- | | | | |
|--|--|--|--|
| a)  | 1. Сдвигает экран вниз на одну страницу | d)  | 4. Сдвигает экран на одну строку вверх |
| b)  | 2. Сдвигает экран вверх на одну страницу | e)  | 5. Сдвигает экран на одну строку вниз |
| c)  | 3. Прокручивает экран | | |

Лабораторная работа к части I

Такие лабораторные работы будут приведены в конце **каждой** части. Их цель — проверить на практике знания, которые вы приобрели, изучая темы конкретной части.

Ё отличие от упражнений в конце **каждой темы**, лабораторные работы предусматривают творческий подход. Это значит, что вы можете поэкспериментировать и открыть много нового.

В первой работе вы запустите Windows, запустите пару программ, подвигаете окна с помощью мыши и клавиатуры и завершите работу с Windows.

1. Запустите Windows и найдите кнопку Пуск и меню Пуск.

Включите компьютер и найдите меню Пуск.

2. Запустите программы.

Запустите программы Пасьянс и Калькулятор.

3. Расположите программы на экране.

Сделайте это так.

1. С помощью панели задач разложите программы на экране каскадом и рядом.
2. Сверните окно, разверните его на весь экран и верните программу в окно с помощью соответствующих кнопок.
3. Измените размеры окна, перетаскивая его границы.
4. Измените положение окна, перетаскивая его область заголовка,
5. Закройте все окна.

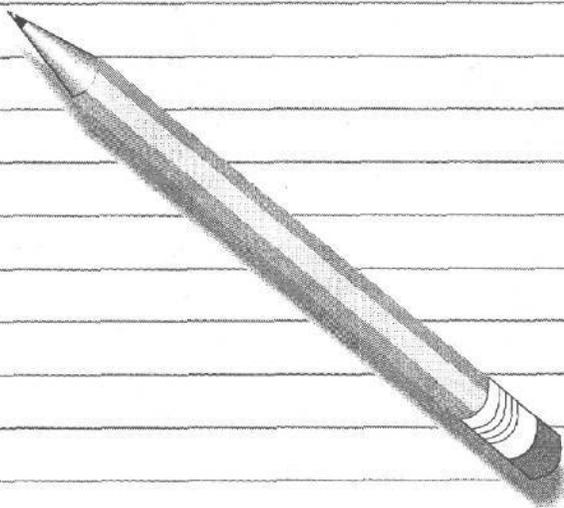
4. Завершите работу с Windows.

В части I ~~были~~ изложены основы основ Windows 98. Поэтому в этой лабораторной работе не было ничего особенного.

Часть

II

**Организация
рабочего стола**



В этой части...

Windows 98 полностью компьютеризует ваше захламленное рабочее место. Папки для документов, почтовый ящик, бумажные наклейки, проигрыватель, даже мусорная корзина — все это теперь живет на экране вашего компьютера.

Компьютерная версия рабочего стола во многих отношениях удобна. Карандаши не закатываются в черную дыру между столом и стенкой. Нркну вытереть пыль со стола? Одно движение рукава, и порядок!

Но, с другой стороны, рабочий стол Windows 98 сложнее в обращении, чем традиционная версия из красного дерева. На каждом шагу выскакивают пугающие меню, а в особо неудачные дни ваши папки бесследно исчезают. Даже когда вы точно знаете, чего хотите, не так-то просто объяснить это системе Windows.

В этой части вы узнаете, как перенести свое рабочее место на компьютерный экран с минимальными усилиями. Кроме того, вы убедитесь, что всякое хорошее дело начинается с кнопки Пуск, а если ваших любимых программ нет в ее меню, вы узнаете, как их туда поместить.

Вы познакомитесь со значками, украшающими экран (Мой компьютер, Входящие и Корзина), научитесь разбираться с папками и файлами, разбросанными по внутренностям вашего компьютера.

Вы не будете ежедневно пользоваться всеми своими Windows-программами, но материал этой части вы будете вспоминать по нескольку раз в день. И не стесняйтесь делать записи на полях этой книги.

Рабочий стол, меню Пуск и панель задач

Цель обучения:

- ✓ Найти и использовать панель задач
- ✓ Запустить программу из меню Пуск
- ✓ Настроить меню Пуск на свой вкус
- ✓ Использовать меню Пуск для поиска утерянных программ и файлов
- ✓ Создать ярлыки к программам и файлам на рабочем столе
- ✓ использовать папку Корзина

Вы должны уметь:

- Использовать мышь (урок 2.1)
- Перемещать окна и изменять их размеры (уроки 3.2 и 3.3)
- Заполнять бланки (урок 3.5)

Когда вы запускаете Windows, ваш винчестер начинает издавать непонятные звуки и множество симпатичных значков тут же выпрыгивает на экран. Но зато после всех проделанных операций Windows ведет себя, как обыкновенный бюрократ, и остается в том состоянии, в котором вы ее бросили.

В этой теме вы узнаете, как бороться с этой ленивой нерешительностью, как находить значки, запускающие ваши программы, и нажимать на них. Вдобавок ко всему этому вы научитесь использовать кнопку Пуск для удобного размещения значков в главном и вложенных меню. Кроме того, вы столкнетесь с несколькими различными способами запуска программ из меню Пуск.

Если в списке меню Пуск не оказалось ваших любимых программ или файлов, не переживайте. Вскоре вы узнаете, как можно поместить туда нужные ярлыки.

И в конце концов вы познакомитесь с такими постоянно присутствующими на экране объектами, как панель задач, папки Корзина, Входящие и Мой компьютер.

Урок 4.1. Использование панели задач

Поскольку панель задач всегда присутствует на экране, она является удобным "плацдармом" для всех действий. Она позволяет выполнять и закрывать программы, изменять настройки компьютера и даже показывает текущее время. В этом уроке вы узнаете, как эффективно использовать панель задач.

Как отыскать панель задач

Панель задач, изображенная на рис. 4.1, была бы очень удобным инструментом Windows 98, если бы иногда не было так сложно ее найти.

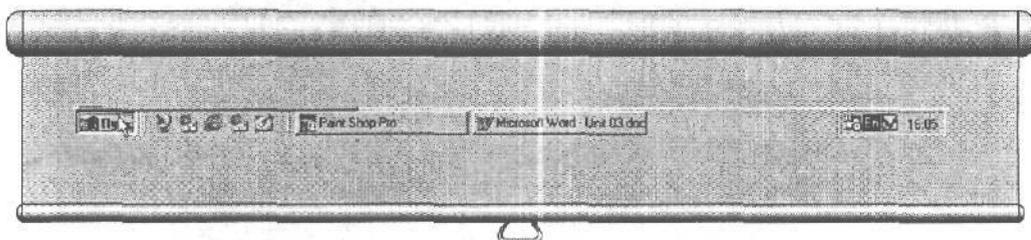


Рис. 4.1. Панель задач обычно располагается вдоль нижнего края экрана

Обычно панель задач располагается внизу экрана. Но если ее нет в вашем поле зрения, сделайте ее видимой. Для этого выполните следующее.

1. Отыщите Панель задач внизу экрана.

В большинстве случаев вы там ее и увидите. Она содержит кнопку Пуск и значки каждой исполняемой на данный момент программы. Что, ничего подобного? Подождите пару секунд, пока она сама не появится на экране. Возможно, панель задач находится в скрытом режиме. В противном случае перейдите к п. 2.

2. Посмотрите, нет ли внизу экрана маленькой серой рамки.

Иногда панель задач "проваливается" за нижнюю границу экрана и может быть почти незаметной. В этом случае поместите указатель мыши на видимую часть панели задач. Указатель мыши изменится, и вы сможете перетащить ее в зону видимости.

3. Разместите указатель мыши поочередно на каждой стороне экрана, выдерживая каждый раз небольшую паузу.

В своем неистребимом желании предоставить организацию и настройку рабочего стола самим пользователям, Windows 98 позволяет перемещать панель задач в любую точку экрана.

Переместив в случае необходимости панель задач в зону видимости и разместив ее вдоль одной из границ экрана, вы сможете заставить ее выполнять все необходимые операции, описанные ниже в этом уроке.

Запуск программ с помощью кнопки Пуск на панели задач

Меню Пуск иногда может свести с ума: вместо того чтобы представить все операции на одной странице, оно постоянно выбрасывает все новые и новые подменю! Если вы человек терпеливый, такая система вложенных меню может оказаться очень удобной, так как позволяет найти необходимую программу путем многочисленных операций выбора. А если нет, вы можете застрять в этих раздражающих подменю, которые предлагают список всех программ, кроме той, которая вам нужна.

К примеру, ниже рассказывается, как загрузить "рисующую" программу Paint, если все сложится для вас удачно.

1. Щелкните на кнопке Пуск.

Как найти панель задач, описывалось в предыдущем разделе этого урока.

2. Выберите Программы.

В списке, предложенном меню Пуск, появятся все категории программ.

3. Выберите Стандартные.

Меню Пуск выдаст список всех программ этой группы.

4. Щелкните на строке Paint в группе Стандартные (рис. 4.2).

На экране появится окно Paint.

5. Закройте окно Paint.

В теме 3 рассказывалось, как это сделать. Для этого нужно щелкнуть на кнопке с крестиком, расположенной в правом верхнем углу окна.

Ну что, сложно? Иногда бывает и так, что значка, который вы ищете, нет в поле зрения. Это случается потому, что некоторые невежливые программы не хотят "поселяться" в меню Пуск, когда вы их устанавливаете впервые. В таком случае придется искать программу самому.

К счастью, существует программа Поиск, которая поможет разыскать на жестком диске потерянную программу или файл. Программу Поиск можно найти в меню кнопки Пуск, которое будет описано в этой главе. (Бы также научитесь настраивать меню Пуск на свой вкус, помещая в него ваши любимые программы с помощью мыши.)



Пункт Программы, находящийся в меню Пуск, предложит вам программы, готовые к загрузке. Щелкая на соответствующем пункте этого меню, вы сможете запустить нужную программу.

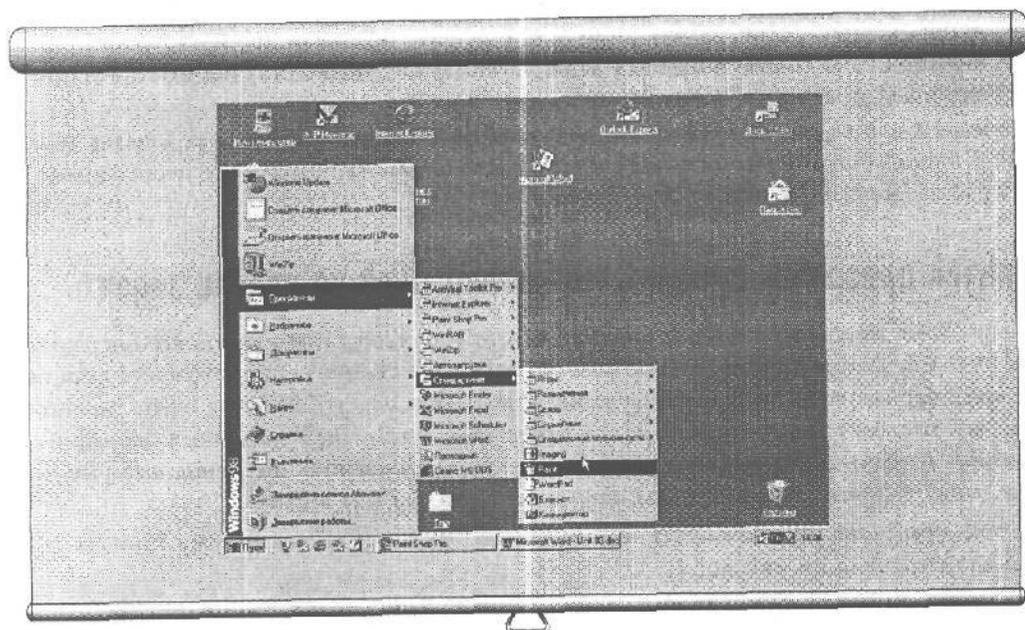


Рис. 4.2. Для того чтобы загрузить программу, щелкните на ее ярлыке в меню Пуск



Устанавливая указатель мыши на маленьких черных треугольниках, расположенных напротив некоторых пунктов меню, можно вызвать на экран другое, более подробное подменю.



Большинство программ Windows появляется в группе Программы меню Пуск при первой инсталляции.

Использование панели задач в качестве переключателя между программами

Как только Windows 98 загрузит какую-нибудь программу, на панели задач появится соответствующий ей значок. И поскольку на переполненном рабочем столе окна часто перекрывают друг друга, панель задач очень удобно использовать при переходе от одной программы к другой.

1. Щелкните на кнопке Пуск и загрузите графический редактор Paint.

Вы научились этому в предыдущем разделе этого урока. Обратите внимание на то, что значок программы Paint появился на панели задач.

2. Загрузите программу Калькулятор.

Она находится в том же меню, что и программа Paint. Когда она будет загружена, ее значок также появится на панели задач.

3. Загрузите программу Блокнот.

На панели задач появится значок данной программы, после чего она будет выглядеть, как на рис. 4.3.

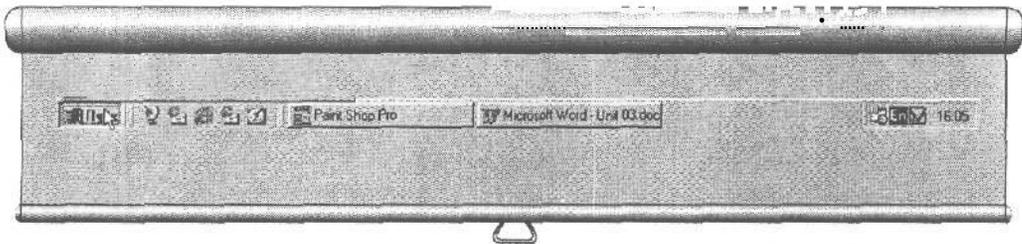


Рис. 4.3. После запуска программы ее значок появляется на панели задач

4. Щелкните на значке Paint в панели задач.

Заметили, как панель задач при этом выводит окно Paint на первый план?

5. Щелкните на значке Калькулятор, расположенном на панели задач.

Windows разместит Калькулятор поверх существующего изображения.

Панель задач не только выводит список выполняемых в данный момент программ, но и позволяет переключаться между ними.

Совет. Для того чтобы закрыть любую программу Windows, щелкните правой кнопкой мыши на соответствующем ей значке в панели задач. Когда появится меню, выберите Закройте. Панель задач закроет программу, предварительно спросив вас, не хотите ли вы сохранить результаты своей работы.



Для того чтобы перейти от одной программы к другой, щелкните на значке этой программы, расположенном на панели задач. Панель задач немедленно выведет ее на экран, даже если до того она была погребена под остальными программами.

Выбор места для панели задач

ХОТЯ панель задач представляет собой очень удобный инструмент для работы в Windows 98, кое-кому не нравится ее местоположение внизу экрана. Чтобы удовлетворить вкусы различных пользователей, Windows 98 предоставляет три возможных варианта ее расположения: у границ экрана, в нижней области экрана (так, чтобы она едва выглядывала) или вообще за пределами экрана. Ниже рассказывается, как использовать все три варианта.

1. Установите указатель мыши в свободном месте панели задач и нажмите левую кнопку мыши.

2. Перетащите панель задач к левой границе экрана.

Вы научились перемещать объекты по экрану в теме 3. Перетаскивая панель задач, вы можете поместить ее в любое место, при этом ее рамка отобразит текущее положение панели во время перемещения. В этом случае ваш экран будет выглядеть так, как на рис. 4.4.

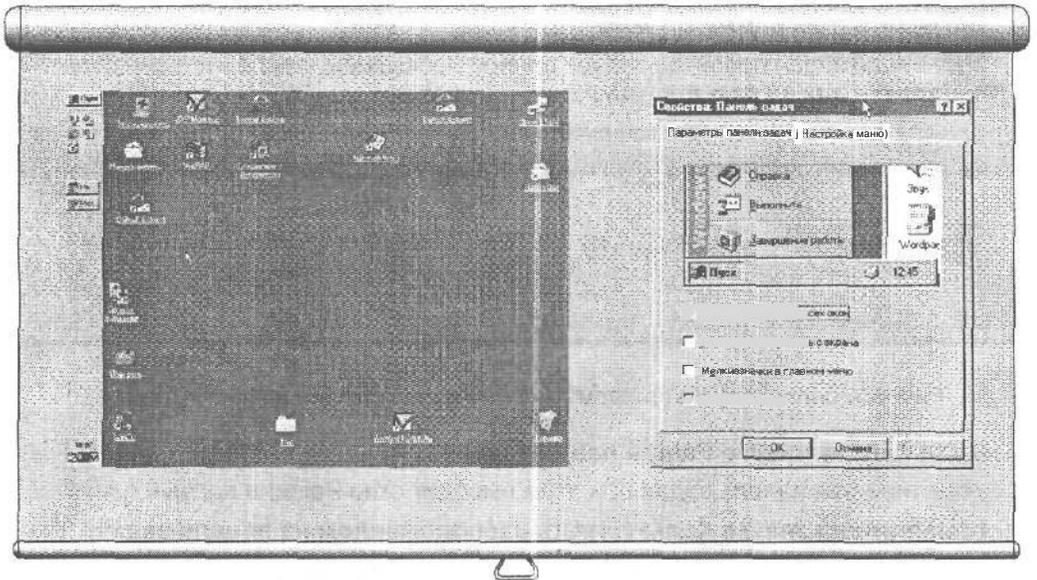


Рис. 4.4. Используя перетаскивание, вы можете расположить панель задач в любом месте экрана

Рис. 4.5. Меню Свойства панели задач позволяет изменять ее внешний вид и поведение

3. Перетащите панель задач опять в нижнюю часть экрана.

Когда вы отпустите кнопку мыши, панель задач останется на том месте, с которого вы начали перетаскивание,

4. Наведите указатель на верхнюю границу панели задач.

Указатель мыши при этом изменится так же, как раньше, когда вы щелкали на границе окна.

5. Перетащите границу панели задач немного вверх, а затем отпустите кнопку мыши.

Вы обратили внимание, что при перетаскивании верхней границы панели задач можно изменять ее размер, точно так же, как это происходит с окнами? Когда вы отпустите кнопку мыши, панель задач останется на том месте, куда вы ее перетащили, и сохранит те размеры, которые вы ей придали.

6. Перетаскивайте вниз верхнюю границу панели задач до тех пор, пока последняя превратится в тоненькую полоску.

Некоторые пользователи любят сохранять на экране панель задач именно в таком виде, что позволяет почти полностью убрать ее с экрана. Только тоненькая полоска напоминает о присутствии этой панели.

7. Перетащите панель задач туда, где она была в п. 1.

8. Щелкните на свободном месте панели задач правой кнопкой мыши.

Не щелкайте на значке, а щелкните там, где было сказано. При этом на экране появится меню.

9. Выберите Свойства в предложенном меню.

Появится еще одно меню, изображенное на рис. 4.5.

10. Щелкните на Автоматически убирать с экрана, а затем на кнопке ОК.

В окошке Автоматически убирать с экрана появится галочка, которая будет означать, что вы выбрали данную опцию. После щелчка на кнопке ОК панель задач исчезнет с экрана.

11. Расположите указатель мыши у нижней границы экрана.

Как только вы сделаете это, панель задач таинственным образом возвратится на экран. Если вы не перетаскивали панель задач в другое место, то она, как всегда, будет находиться внизу экрана.

12. Повторите пп. 8 и 9 и отключите Автоматически убирать с экрана.

Совет. ЕСЛИ вам приходится иметь дело сразу с несколькими программами, перетащите одну из сторон панели задач, чтобы увеличить ее ширину. Сделав это, вы освободите гораздо большее пространство для ваших значков, каждый из которых при необходимости будет легче найти.



Что еще есть в меню Свойства панели задач?

Меню Свойства, изображенное на рис. 4.5, предлагает несколько пунктов, о которых рассказывается ниже.

Расположить поверх всех ОКОН. Метка в этом окошке означает, что Панель задач будет всегда расположена сверху, независимо от того, сколько окон будет пытаться ее накрыть. Если метки нет, то Панель задач окажется погребенной под множеством открытых окон. (Однако, нажав <Ctrl+Esc>, вы всегда сможете вывести ее на передний план.)

Автоматически убирать с экрана. Как уже объяснялось в этой теме, данная опция прячет Панель задач до тех пор, пока вы не установите на ней указатель мыши. (Вы забыли, в каком месте она спрятана? Попробуйте поместить указатель поочередно на все стороны экрана и наверняка ее обнаружите.) ;

Мелкие значки в Главном меню. Метка в этом окошке уменьшит размеры значков, расположенных в меню Пуск. Эта операция будет незаменимой, если вы работаете с множеством программ и меню Пуск переполнено.

Отображать часы. Метка в этом окошке выводит на экран маленькие электронные часики.

Настройка меню. Щелкнув на этой вкладке, вы сможете добавить или убрать программы из меню Пуск, а также очистить список недавно открытых документов в подменю Документы, находящемся в меню Пуск.



Панель задач может находиться у верхней, нижней, левой или правой границы экрана.

Регулировка громкости

ЭТО самая лучшая вещь, которую может предложить Windows 98! Благодаря ей, вы можете без труда увеличивать или уменьшать громкость вашего компьютера. Вот что для этого нужно сделать.

1. Щелкните на маленьком динамике в панели задач, расположенном рядом с часами.

Появится странное на вид окошко, изображенное на рис. 4.6.

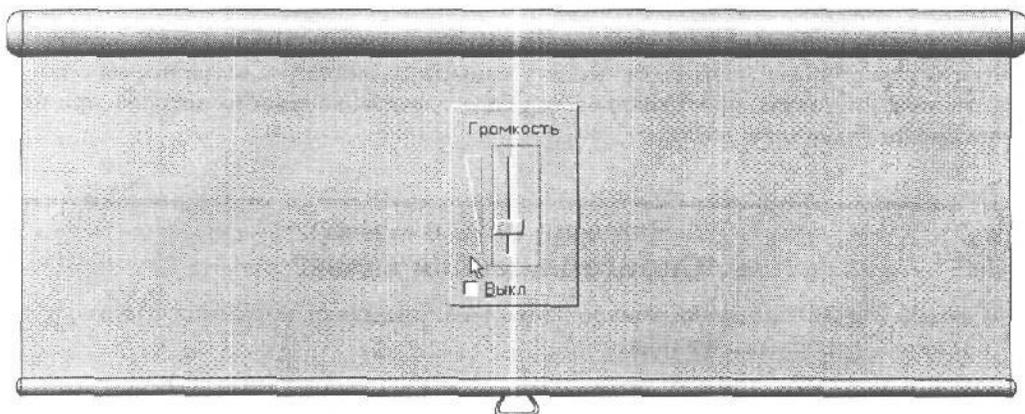


Рис. 4.6. Перемещая регулятор громкости вверх или вниз, вы соответственно увеличиваете или уменьшаете громкость

2. Перетащите с помощью мыши регулятор громкости вверх или вниз.

Когда вы опустите регулятор вниз, Windows 98 пикнет, чтобы воспроизвести текущую громкость. Поднимая регулятор вверх, можно усилить звук, передвигая его вниз, вы получите обратный эффект.

Перемещая регулятор вверх или вниз, и прислушиваясь к силе звука, установите необходимую вам громкость.

Совет. Хотите быстро отключить громкость воспроизведения любимого компакт-диска с Би Би Кингом, когда звонят в дверь? Щелкните на окошке **Выкл.** в панели управления громкостью, чтобы временно отключить звук.



Не забывайте, что панель задач позволяет размещать окна каскадом, а также уменьшать их размеры. Для этого, как уже объяснялось в теме 3, необходимо щелкнуть правой кнопкой мыши на пустом месте в панели задач и выбрать один из трех вариантов.

Совет. Когда вы поместите указатель мыши на часы в панели задач, Windows 98 представит текущие день недели и дату.

Проверим успехи

Вы усвоили урок, если можете:

U Запустить программу из меню Пуск

Переключиться с одной программы на другую в панели задач

- Передвинуть панель задач в выбранное вами место на экране
- Заставить панель задач спрятаться

Использовать панель задач для изменения громкости звука

Урок 4.2. использование меню Пуск

В своем желании угодить пользователям Microsoft пытается сделать все возможное, чтобы облегчить общение с компьютером. Поэтому, чтобы начать работать в среде Windows 98, она предлагает вам щелкнуть на кнопке Пуск. Щелчок на ней выведет на экран меню Пуск, в котором вы найдете все, что может понадобиться для дальнейшей работы,

А что делать, если в списке, предлагаемом меню Пуск, не окажется программы, которую вы ищете? И на кой черт вам сдались все эти ненужные пункты? В этом уроке рассказывается, как заставить меню Пуск выглядеть так, как вы тою хотите,

V



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ
СВЕДЕНИЯ

Коротко о том, для чего предназначены остальные пункты меню Пуск

В большинстве случаев вы используете меню Пуск только для того, чтобы запускать программы. Но иногда вам может захотеться узнать назначение некоторых пунктов этого меню. Несмотря на то, что вся эта информация представлена дальше, приведенный ниже список поможет хотя бы немного прояснить ситуацию.

Программы. Как вы уже знаете из этой темы, щелчок на данном пункте позволит вам запустить нужную программу (щелкните на ее имени в списке меню).

Документы. Эта штука порядком экономит ваше время, потому что выдаст список последних десяти файлов, с которыми вы работали. Поэтому, когда в следующий раз вы сядете за компьютер, выберите данную опцию, а затем щелкните в предложенном списке на имени файла, с которым работали в последний раз. Windows 9S перенесет на экран этот файл и сама загрузит программу, создавшую его. Это избавит вас от лишних хлопот.

Настройка. Этот пункт изменяет установки вашего компьютера. К примеру, выбрав пункт Панель задач, вы настроите на свой вкус панель задач. Того же эффекта можно добиться выбором команды **Свойства**, находящейся в панели задач, как было описано на уроке 4.1. Можно также изменить установки для принтера и облегчить доступ к панели управления. Описанная более подробно в теме 17, панель управления позволяет изменять большинство характеристик вашего компьютера,

ПОИСК. Этому пункту посвящена отдельная часть данного урока. Он позволяет найти файл или программу, местонахождение которых вы случайно забыли.

Справка. Выбрав этот пункт, вы получите тот же эффект, что и при щелчке на фоне рабочего стола с последующим нажатием клавиши <F1>. Это действие выводит на экран справочную систему Windows, готовую ответить на ваши вопросы. (Справочная система подробнее описана в теме 18.)

ВЫПОЛНИТЬ. Наберите здесь имя вашей программы и нажмите <Enter>. Windows запустит программу на выполнение. Некоторые особенности этого пункта раскрыты в теме 6.

Поиск утерянных программ и файлов в меню Поиск

Компьютеры умеют так же легко терять вещи, как и создавать их. Поэтому в распоряжении Windows 98 имеется мощная программа Поиск, которая готова "обшарить" каждый закоулок вашего компьютера для того, чтобы найти утерянный файл. Как видно из меню, пункт ПОИСК позволяет осуществлять поиск несколькими способами. Первый из них дает возможность найти файл по его имени.

Ах, вы забыли имя файла? Тогда программа Поиск сможет найти потерянный файл по времени и дате его создания.

Не помните ни имени файла, ни времени его создания? Ну что ж, всемогущая программа Поиск сумеет отыскать нужный файл, основываясь на содержащихся в его имени специфичных словах. Выполнив следующие действия, вы научитесь находить даже самые неуловимые файлы или программы.

1. **Выберите пункт Поиск в меню Поиск, а затем — Файлы и папки.**

На экране появится окно Найти со всеми файлами, как показано на рис. 4.7.

2. **Наберите "лес" в поле Имя, как показано на рис. 4.8, и щелкните на кнопке Найти.**

Windows 98 просмотрит весь жесткий диск и выдаст на экран список всех файлов, содержащих в своем имени слово "лес". Если у вас не один жесткий диск, Windows может искать и на всех остальных.

- В. **Когда вы узнаете свой файл в приведенном списке, дважды щелкните на нем.**

Windows 98 загрузит программу, создавшую этот файл, затем загрузит данный файл в указанную программу и выведет их на экран. Здорово, правда?

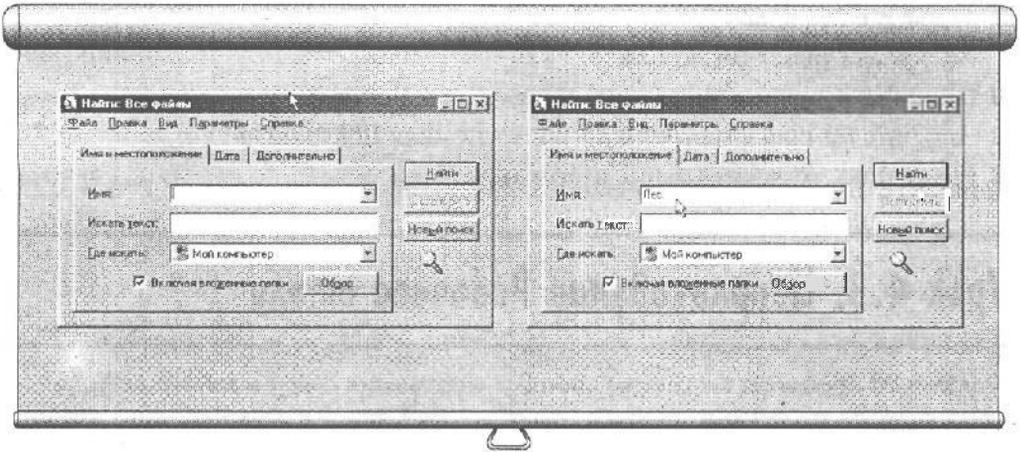


Рис. 4.7. Программа Поиск может найти и вернуть на экран потерянные вами файлы

Рис. 4.8. Наберите полное имя или часть имени потерянного файла в поле Имя, и Windows 98 начнет его поиски на жестком диске

Если вы помните дату создания файла, но не помните его имени, не щелкайте в поле **Имя**, как в п. 2. Лучше щелкните *на* вкладке **Дата** изменения. Этим вы укажете Windows 98 вывести список файлов, созданных в течение заданного времени. (Не забудьте щелкнуть на кнопке **Найти**, чтобы запустить программу Поиск на выполнение.)

Чтобы заставить Windows 98 искать файлы, содержащие определенные слова, щелкните на вкладке **Дополнительно**. В поле **Искать** текст наберите слово (или слова), которое содержится в разыскиваемом вами файле, а затем щелкните на кнопке **Найти**.

Совет. Прежде чем использовать программу Поиск, посмотрите, нет ли потерянного файла в подменю **Документы** меню Пуск. Если вы недавно им пользовались, ваш файл, вероятно, будет там, что позволит вернуть его к работе с помощью двойного щелчка.



Когда вы используете дополнительные возможности программы Поиск (вкладка **Дополнительно**), убедитесь, что вы точно указали слова, содержащиеся в этом файле. Например, если вы ищете файл, содержащий фразу *рекомендации и полезные советы*, а в поле **Искать** текст указали *рекомендации и советы*, программа не найдет файл потому, что вы пропустили слово *полезные*.

Совет. Обычно программа Поиск осуществляет поиск на жестком диске, т.е. там, где "живет" Windows 98. Для того чтобы заставить Windows 98 искать где-нибудь еще, например на дополнительных жестких дисках, компакт-диске в CD-дисковом или на флоппи-диске в обычном дисковом, щелкните на маленькой стрелке справа от поля Папка в окне **Найти**. Затем выберите **Мой компьютер** в предложенном списке.

- Проверим успехи
Вы усвоили урок, если можете:
 - Запустить программу через меню Пуск
 - Загрузить бывший в употреблении файл из списка **Документы**
- Найти файл, воспользовавшись программой Поиск

Урок 4*3. использование Рабочего стола

Windows 98 предлагает множество способов выполнения одной и той же операции. Такая гибкость программы облегчает общение с ней, так как повышает ваши шансы найти правильное решение. Однако это часто усложняет дело, потому что приходится многое запоминать.

Хотите узнать маленький секрет? Не пытайтесь все запомнить. Выберите один метод для себя и используйте только его. Следующие разделы поведают вам о нескольких самых простых методах работы на рабочем столе Windows 98, т.е. на том фоне экрана компьютера, на котором "живут" все окна. Здесь вы научитесь самому главному. В теме 16 рассказывается, как настроить рабочий стол на свой вкус.

Создание ярлыков к программам и файлам на рабочем столе

Вряд ли КТО-ТО из нас захочет ПОЙТИ В обход, если можно выбрать дорогу напрямик. Вот почему Microsoft наделила Windows 98 огромным количеством *ярлыков* (графических объектов, которые позволяют добраться до заветной цели самым коротким путем). Использование ярлыков, которые можно легко разместить в любом месте экрана, позволяет загрузить необходимую программу или файл, избежав утомительной процедуры выбора из множества меню.

Таким образом, вы можете создать для каждой папки ярлыки. (Напомню, что *папка* — это место, в котором Windows 98 размещает файлы. Подробнее о папках вы узнаете в следующей теме.)

Например, если вам придется часто использовать программу Калькулятор, создайте соответствующий ярлык, чтобы обеспечить к ней быстрый доступ. Ниже рассказывается, как это сделать.

1. Щелкните на рабочем столе правой кнопкой мыши.

На экран выскочит меню, изображенное на рис. 4.9.

2. Выберите пункт Создать в предложенном меню.

Появится новое меню.

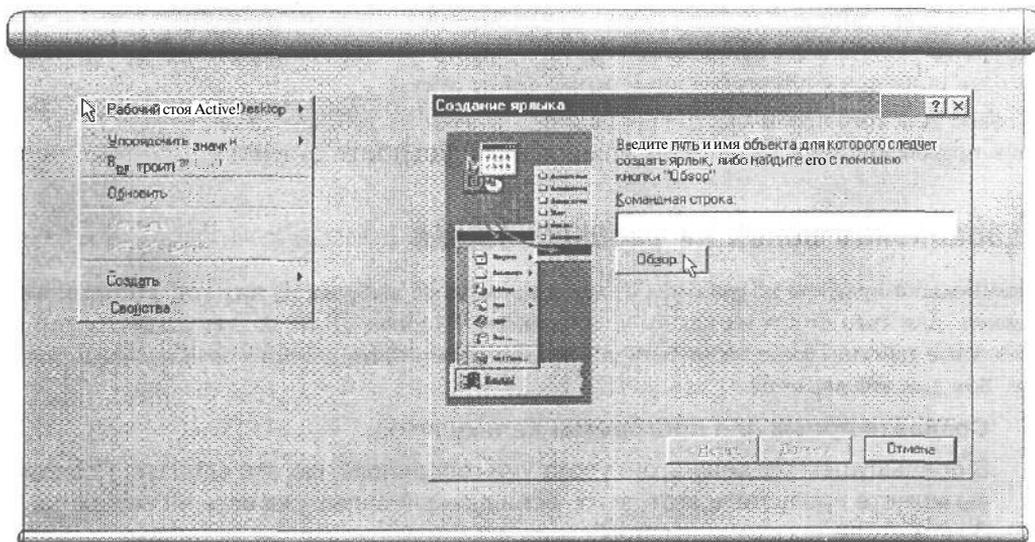


Рис. 4.9. Для того чтобы вызвать контекстное меню, щелкните на фоне рабочего стола правой кнопкой мыши

Рис. 4.10. Щелкните на кнопке Обзор, чтобы выбрать программу для соответствующего ярлыка

3. Выберите пункт Ярлык в подменю Создать.

Появится изображенное на рис. 4.10 окно Создание ярлыка.

4. Щелкните на кнопке Обзор, а затем дважды щелкните на маленькой папке Windows.

В появившемся окошке предстанут программы, "живущие" в папке Windows. Для того чтобы увидеть остальные программы, пощелкайте на полосках прокрутки — таких штук, напоминающих шахту с лифтом, которые мы изучали в теме 3.

5. Дважды щелкните на значке Калькулятор.

Он расположен слева от имени программы.

6. Щелкните на кнопке Далее.

7. Наберите слово "Калькулятор" в поле Имя и щелкните на кнопке Готово.

Теперь на рабочем столе появится ярлык для программы Калькулятор, который можно перетащить в любое удобное для вас место.

Когда вы сидите за рабочим столом, ярлык ассоциируется с программой, которую он обозначает, Однако не следует путать его с самой программой. Ярлык — это всего лишь кнопка, которая его запускает. Поэтому создание или удаление ярлыков никоим образом не отражается на самих программах. Вы просто добавляете или убираете кнопки, которые запускают соответствующие программы.

Вот на что также следует обратить внимание. Помните, как команда ПОИСК и предыдущем разделе этой темы выдавала на экран список файлов, удовлетворяющих опре-

78 Часть II. Организация рабочего стола

деленным критериям? Для этих файлов вы можете также создать ярлыки. Просто установите указатель на нужном вам файле и перетащите его на рабочий стол. На нем тут же появится соответствующий этому файлу ярлык.

Совет. Для того чтобы быстро упорядочить значки на рабочем столе, щелкните на них правой кнопкой мыши и выберите пункт **Выстроить значки**.

Добавление папок на рабочем столе

Чем больше ярлыков на рабочем столе, *тем* сложнее выбрать из них тот, который вам нужен. Для того чтобы их как-то упорядочить, Windows 98 позволяет создавать специальные папки. После этого остается только перетащить значки в необходимую папку. Вот как это делается.

1. **Создайте ярлык для программы** Калькулятор.

В предыдущем разделе этого урока уже говорилось, как это сделать. Поэтому вы можете пропустить этот пункт, если данный ярлык уже есть на вашем рабочем столе.

2. **Щелкните на фоне рабочего стола правой кнопкой мыши и выберите пункт** Папка в меню Создать.

Там, где вы щелкнули при выполнении предыдущего пункта, появится симпатичная пустая папочка.

3. **Наберите слово "Хлам" и нажмите <Enter>.**

Появится новая папка, ожидающая ввода ее имени. Если этого не сделать, Windows 98 присвоит ей имя Новая папка.

4. **Перетащите ярлык программы** Калькулятор **в только что созданную папку** Хлам.

Ярлык программы Калькулятор исчезнет с рабочего стола.

5. **Щелкните на папке** Хлам.

Папка откроется и в специальном окошке представит свое содержимое (в нашем случае — ярлык программы Калькулятор).

Выполненные действия сейчас могут показаться бессмысленными, но не торопитесь с выводами. Создавая ярлыки для любимых программ или файлов и помещая их в аккуратно упорядоченные на экране папки, вы гораздо легче и быстрее найдете результаты своего труда.

И тогда, если повезет, вам уже не придется так часто использовать команду **ПОИСК** в меню **Пуск**, потому что ничто не будет утеряно.

(Б теме 16 рассказывается, как организовать рабочий стол, используя ярлыки и папки.)

Совет. Если вы не знаете, как следует перетаскивать файлы или папки, делайте это, нажав **ПРАВУЮ** кнопку мыши. Появившееся при этом меню предложит вам переместить, скопировать или создать ярлык для конкретной программы или файла.

Настройка меню Пуск

Все очень просто. В меню Пуск содержится список ярлыков, запускающих программы. Поэтому для того, чтобы поместить программы или файлы в меню Пуск, достаточно перетящить туда соответствующие им ярлыки. Для этого сделайте следующее.

1. Создайте на рабочем столе ярлык для программы Калькулятор.

Если он у вас уже есть, этот пункт можно пропустить.

2. Перетащите ярлык программы Калькулятор **на кнопку Пуск.**

Вот и все. Калькулятор уже в меню Пуск (рис. 4.11).

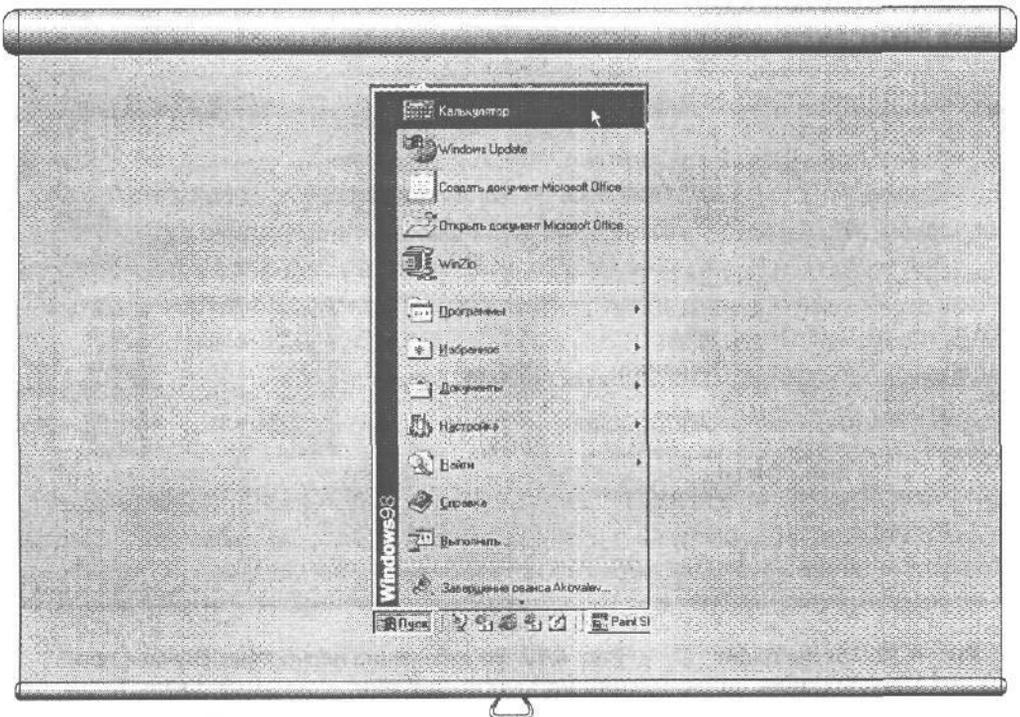


Рис. 4.11. Перетаскивая ярлыки на кнопку Пуск, вы размещаете их в главном меню под теми же именами

- Проверим успехи.
Вы усвоили урок, если можете:
 - Разобраться в работе меню Пуск
 - Найти утерянные программы и файлы с помощью команды ПОИСК
 - Создать на рабочем столе ярлыки для программ и файлов
- G Дополнить рабочий стол новыми папками
- Поместить ярлыки в папку на рабочем столе
 - Дополнить меню Пуск новыми ярлыками

Урок 4.4* Как достать из Корзины удаленные файлы

ЕСЛИ ВЫ по ошибке выбросили нужный документ в мусорную корзину, есть шанс вернуть его до того, как ее опорожняют. Совсем иначе обстоит дело с компьютерами, которые не умеют прощать. Одним нажатием клавиши <Delete> можно уничтожить результаты годичной работы без единого шанса вернуть утерянное.

Компьютерные инженеры наконец-то прислушались к мольбам пострадавших пользователей, наделив Windows 98 папкой Корзина. Изображенный на рис. 4.12, значок этой программы позволяет самым волшебным образом вернуть случайно удаленные файлы. Ниже рассказано, как это сделать.

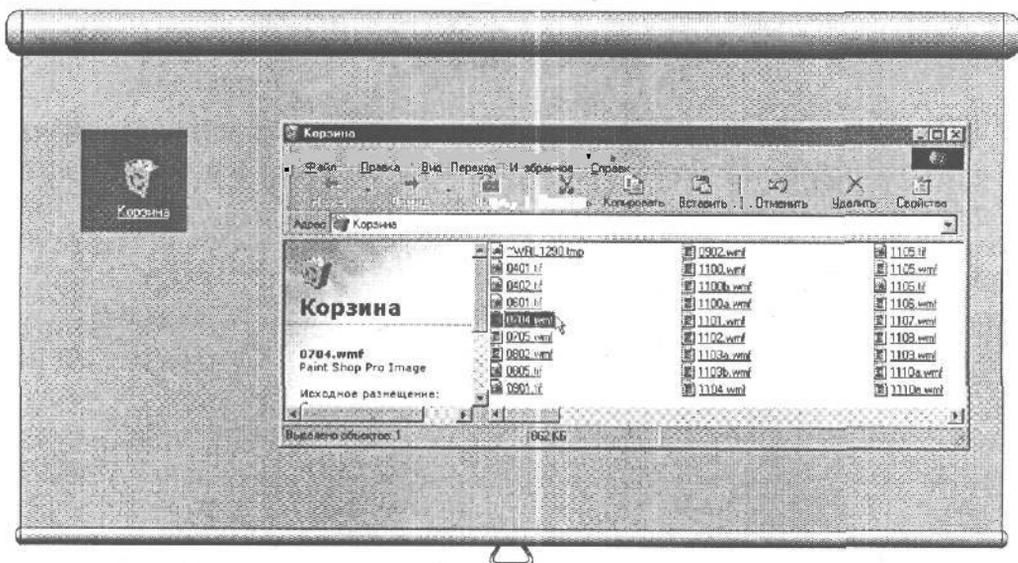


Рис. 4.12. Так выглядит значок Корзина

Рис. 4.13. Во избежание несчастных случаев программа Корзина хранит удаленные файлы (если они вдруг вам понадобятся)

1. Создайте на рабочем столе ярлык для программы Калькулятор.

Вы уже научились делать это в первом разделе урока 4.3.

2. Перетащите значок Калькулятора в Корзину.

То же самое можно сделать, щелкнув правой кнопкой мыши на ярлыке программы Калькулятор и выбрав пункт Удалить в появившемся меню. Можно также щелкнуть левой кнопкой мыши, а затем нажать клавишу <Delete>.

3. Щелкните на значке Корзина.

При этом откроется окно со списком всех недавно удаленных файлов, как показано на рис. 4.13.

4. Перетащите значок Калькулятор обратно на рабочий стол.

Можно также вернуть необходимый файл, щелкнув на нем правой кнопкой мыши и выбрав пункт Восстановить.

ЕСЛИ В папке Корзина нет удаленных файлов, в изображенной на ее значке корзинке не будет бумаги. Но как только вы начнете помещать в нее ненужные файлы, корзина тут же станет наполняться,

Совет. Иногда найти удаленные файлы значительно проще, если в списке указана дата их удаления. Для того чтобы указать дату, сначала выберите пункт Упорядочить значки в меню Вид окна Корзина, а затем — По дате удаления.



Удаляя ярлык, вы удаляете только кнопку, ведущую к программе, файлу или папке, а не их самих.

Совет. У вас не осталось места на жестком диске? Щелкните на значке Корзина правой кнопкой мыши и выберите в предложенном меню команду ОЧИСТИТЬ Корзину. Папка Корзина освободится от всех старых удаленных файлов, тем самым освободив место на жестком диске. (Она все равно будет хранить удаляемые вами файлы, но сначала ей придется навсегда избавиться от старых.)



Что на самом деле означает Корзина?

В действительности Windows 98 не "выбрасывает" удаленные файлы, а помещает их в засекреченную папку. Поэтому, когда вы обращаетесь к Корзине, Windows 98 просто показывает содержимое этой папки.

Вынимая любой файл из Корзины, вы тем самым даете команду Windows 98 достать его из засекреченной папки Корзина.

К сожалению, чтобы избежать переполнения жесткого диска, Корзина не хранит удаляемые вами файлы вечно. Windows 98 выделяет себе 10% памяти жесткого диска и использует их для хранения засекреченной папки Корзина. Например, если ваш жесткий диск рассчитан на 500 Мбайт, то 50 Мбайт из них будет отведено для хранения удаленных файлов. Когда Корзина израсходует лимит в 50 Мбайт, Windows 98 начнет действительно удалять файлы. Таким образом, она уничтожает только самые старые из них.;

Представьте себе, что Корзина — это контейнер с открывающимся дном, в который вы выбрасываете ненужный (как вам может показаться на тот момент) бумажный мусор. В случае необходимости его всегда можно оттуда достать. Но когда корзина переполнится, придется выбросить часть ее содержимого, чтобы освободить место для новой использованной бумаги. Вследствие того, что старый мусор находится на самом дне корзины, он выбрасывается в первую очередь. Новый же, и обычно наиболее важный, лежит сверху и остается нетронутым.

Все это Windows 98 делает автоматически, но если вы захотите, можете вмешаться в этот процесс, используя опции программы **Корзина**. Просто щелкните на значке **Корзина** правой кнопкой мыши и выберите **Свойства** в предложенном меню.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ
СВЯЗКИ

Что такое Outlook Express?

Программа **Outlook Express** подразумевает использование *телекоммуникаций* — замечательное словечко, за которым скрывается чрезвычайно сложный мир компьютеров, соединенных между собой телефонными линиями и сетями, благодаря чему они могут общаться друг с другом.

Программа **Outlook Express** работает как почтовый клиент, доставляя вам почту и отправляя вашу корреспонденцию. Она помогает вам составить письмо, в том числе может проверить орфографию в вашем письме потенциальному работодателю.

К сожалению, данная программа не рассматривается в этой книге. Если вы хотите узнать о ней побольше, обратитесь к книге Дуга Лоу *Internet Explorer 4 для Windows для "чайников"*.

• Проверим успехи

Вы усвоили урок, если можете:

- Удалить файл
- Вернуть удаленный файл из папки **Корзина**

Тесты

Обведите правильный ответ на каждый из предложенных вопросов. (На некоторые вопросы есть несколько правильных ответов.)

1. Основной задачей меню **Пуск** является следующее.

- a) Запуск программ
- b) Потеря программ
- c) Помощь в нахождении утерянных программ
- d) Запуск Windows и выход из нее

2. Как вы оперируете окнами и папками на рабочем столе

- a) Так же, как и другими программами и окнами Windows
- b) С помощью мыши и клавиатуры

- c) С помощью пунктов **Каскадом, Сверху вниз** и **Слева направо**, расположенных в контекстном меню панели задач
 - d) С помощью джойстика
3. Большинство программ Windows размещается в подменю Программы меню Пуск, когда вы впервые их устанавливаете.
- a) Верно
 - b) Неверно
4. Установка указателя мыши на пункте меню с маленьким черным треугольником позволяет вызвать на экран дополнительное подменю.
- a) Верно
 - b) Неверно
5. Удаление ярлыка с рабочего стола приводит к следующему.
- a) Удаляется ярлык с жесткого диска **вашего** компьютера
 - b) Удаляются ярлык и **соответствующие** ему программа, папка или файл с жесткого диска
 - c) Удаляется ярлык соответствующих программы, папки или файла, а также все остальные программы с жесткого диска
 - d) Убирается только ярлык с рабочего стола
6. Каким из следующих методов можно удалить файл?
- a) Перетаскивая этот файл в программу Корзина
 - b) Щелкая на имени файла с последующим нажатием клавиши <Delete>
 - c) Щелкая на имени файла правой кнопкой мыши и выбирая пункт Удалить
7. Невозможно добавить или убрать программу в меню Пуск.
- a) Верно
 - b) Неверно
8. Панель задач можно передвинуть к любой границе экрана.
- a) Верно
 - b) Неверно
9. Чтобы заставить скрытую панель задач появиться на экране, нужно одновременно нажать следующие клавиши.
- a) <Alt+Esc>
 - b) <Ctrl+Esc>
 - c) <Alt+Tab>
 - d) <Alt+Ctrl>

Упражнения

1. Создайте на рабочем столе новую папку Любимые программы.
2. Поместите значки программ ПаСЬЯНС и Калькулятор в папку Любимые программы.
3. Удалите эту папку.
4. Достаньте ярлыки из папки Корзина.
5. Найдите все файлы на жестком диске, содержащие слово "Расстояние", а затем создайте на рабочем столе ярлыки к ним. (Используйте для этого команду ПОИСК в меню Пуск.)
6. Создайте на рабочем столе новую папку Далеко и перетащите в нее ярлыки вышеуказанных файлов.
7. Удалите папку Далеко и содержащиеся в ней ярлыки.

Тема 5

.....

Программы Мой компьютер и Проводник: работа с файлами и папками

Цель обучения:

- ✓ Разобраться с файлами, папками, дисководом и дисками
- ✓ Ознакомиться с программой Мой компьютер
- ✓ Ознакомиться с программой Проводник
- ✓ Создать папки
- ✓ Открыть, скопировать и удалить файлы и папки
- ✓ Отформатировать гибкие диски

Вы должны уметь:

- Запускать программу (урок 4.2)
- Выбирать пункт меню (урок 5.4)
- Щелкнуть мышью в нужном месте экрана (урок 2.1)
- Открывать, закрывать и перемещать окна (уроки 3.1—3.3)
- Перетаскивать объекты с помощью мыши (урок 2.1)

После того как вы немного поработаете с Windows, ваши файлы начнут складываться в стопки так же, как это происходит в жизни с бумагами на столе, за которым вы работаете. Искренне желая помочь вам организовать работу, Windows предлагает компьютеризованную систему файловых бюро для хранения всей важной информации. Стараясь быть как можно полезнее, Windows 95 работает с двумя совершенно различными компьютеризованными файловыми бюро. Первое из них называется Мой

КОМПЬЮТЕР, а второе — ПрОВОДНИК. Упрямство и запутанность этих систем могут иногда порядком заморочить вам голову. Вероятно, это самые сложные программы Windows 98. Но если вы не научитесь пользоваться ими, вам вряд ли удастся обнаружить результаты своей работы, когда это потребуется.

Урок 5.1. Что такое „управление файлами“

Для того чтобы создавать и хранить файлы, нужно усвоить основные компьютерные понятия: файлы, папки, дисководы и диски (как гибкие диски, или дискеты, так и жесткие диски). Представьте, что ваш компьютер — это бюро, т.е. такой деревянный шкафчик со множеством выдвижных ящичков для хранения документации, и тогда, может быть, все станет немного понятнее.

Так же как в жизни, приводя в порядок бумаги в своем бюро, вы их сначала сортируете, а затем раскладываете в специально для этого помеченные ящички, так и при работе с компьютером приходится делать то же самое с файлами. Вот где могут пригодиться программы Мой компьютер и ПрОВОДНИК, которые позволяют создавать папки, присваивать им имена, а затем перемещать в них ваши файлы.

И Мой компьютер, и ПрОВОДНИК размещают на экране все кнопки, окна и папки, обеспечивая доступ к другим папкам, файлам и дискам (дисководам), одним словом, ко всему тому, о чем говорится в этом уроке. На рис. 5.1 изображено окно программы Мой КОМПЬЮТЕР со всеми ее графическими компонентами. На рис. 5.2 изображено окно программы ПрОВОДНИК. Обе программы выдают на экран внутренности вашего компьютера, но делают это по-разному. Вам придется обратиться к этим рисункам, когда вы будете читать следующие разделы.

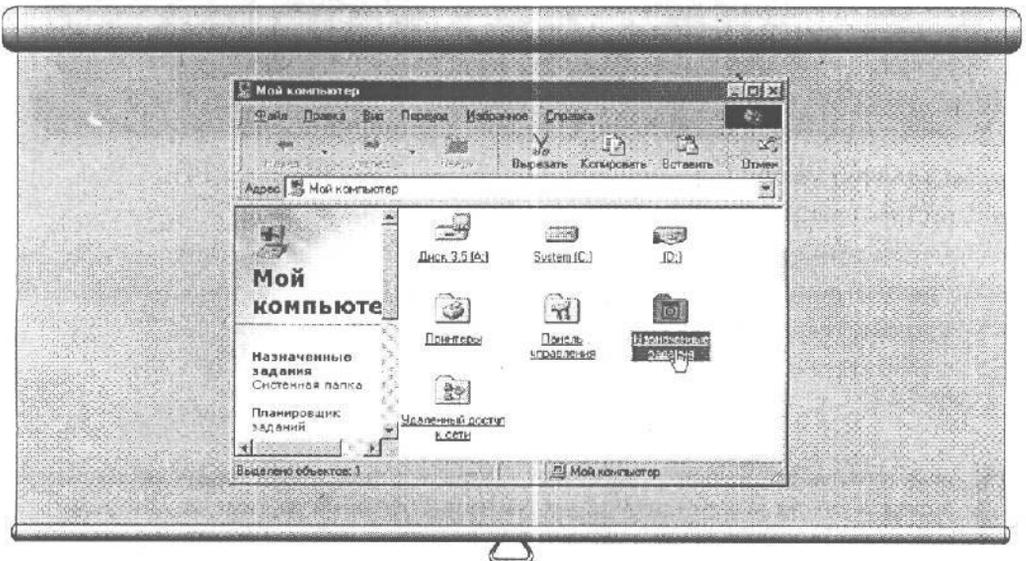


Рис. 5.1. Программа Мой компьютер выдает на экран файлы, каталоги (папки) и диски (дисководы) в виде значков. Щелкая на значках, вы можете заглядывать в них или перемещать их в другое место

И хотя в данном уроке вам вряд ли удастся закрепить на практике полученные знания, не волнуйтесь: все еще впереди.

Что такое „файл“

Следуя приведенному выше сравнению, можно заключить, что файл напоминает стопку деловых бумаг, помещенную в специально для этого отведенный выдвижной ящик.

Однако файлы содержат свою информацию в удобном для компьютера виде. Это могут быть разнообразные звуки, любовные письма, музыкальное видео, программы и даже ваши рисунки. Одним словом, все, что помещается в память компьютера и хранится там в виде файлов. Поэтому, когда бы **вам** ни пришлось сохранять информацию или доставать ее из памяти, вы столкнетесь с необходимостью использовать все те же файлы. Последние, в зависимости от объема и типа находящейся в них информации, могут иметь любые размеры, от самых маленьких (например, пустые файлы) до невероятно больших.

Сама система Windows 98 "запихивает" в ваш компьютер больше 400 файлов, а со временем вы прибавите к этому количеству еще и пару сотен своих.

На рис. 5.2 показано окно программы **Проводник**. Щелкая на папках, расположенных в левой части панели, вы увидите их содержимое в правой части.

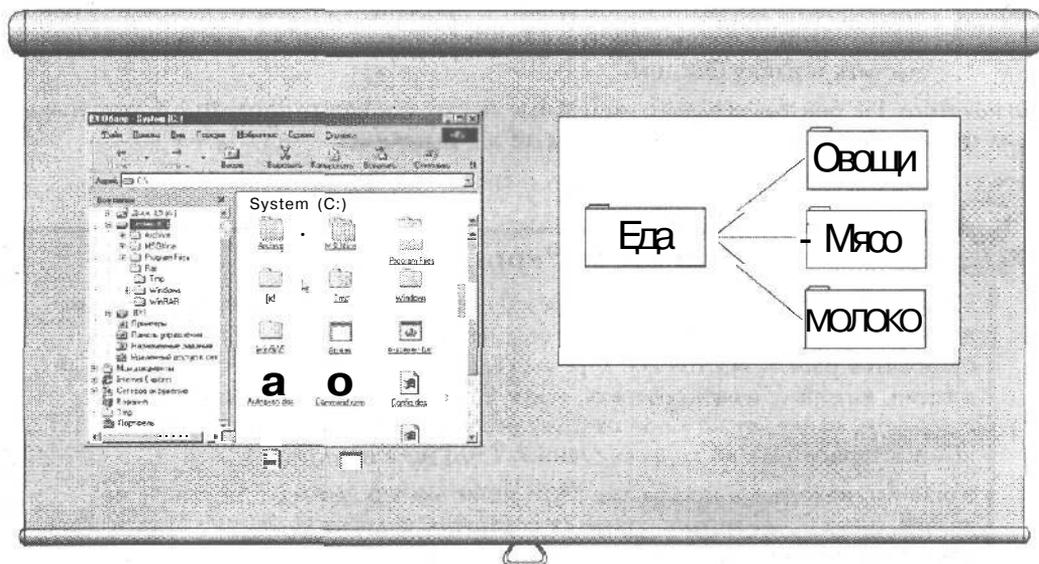


Рис. 5.2. Программа Проводник выдает на экран ту же информацию, что и программа Мой компьютер, но в другом формате

Рис. 5.3. Помещая родственные файлы в папки, вы сможете хранить информацию в упорядоченном виде

Что такое „папки“ и „каталоги“



После ТОГО как деловые бумаги начнут накапливаться, вам, вероятно, захочется отсортировать их по определенным признакам, чтобы в дальнейшем хранить в отдельных папках. В компьютерном мире такие папки обычно называют *каталогами*. Но Windows 95 нарушила эту традицию и ввела термин *папка*, а Windows 98 с удовольствием поддерживает это новшество. Таким образом, связанные файлы хранятся в соответствующих папках, что позволяет в случае необходимости обеспечить к ним легкий доступ.

Для того чтобы избежать путаницы, в папках лучше хранить взаимосвязанную информацию. Например, если в файлах содержатся сведения о горохе, моркови или зеленом салате, очень удобно было бы поместить их в папку ОВОЩИ. Когда вы станете устанавливать какую-нибудь программу, последняя, вероятно, также создаст папку для хранения всех своих файлов.

Однако, несмотря на то, что компьютер позволяет хранить родственные файлы в упорядоченных каталогах, многие пользователи разбрасывают их по всему жесткому диску. Помните: чем лучше упорядочены файлы, тем проще их найти, если вдруг возникнет необходимость.



По аналогии с тем, как в реальной жизни мы можем хранить одну папку внутри другой, Windows 98 позволяет проделывать то же самое и с их компьютерными собратьями. Создавая, к примеру, папку Еда, создайте в ней две вложенные папки: МЯСО и МОЛОКО. Тогда сюда же удобно оудет поместить и папку ОВОЩИ.

Замечание. Не бойтесь создавать отдельные папки для новых программ и поступающих файлов. Делая так, вы легко их найдете в дальнейшем.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ
СВЕДЕНИЯ

Что такое "корневая папка"

На рис. 5.3 изображено типичное *дерево каталога* с "ответвляющимися" от него папками. Чем дальше ответвляется ветвь, тем более "родственными" становятся папки. Настоящее дерево всегда растет от корней: ствол переходит в ветви, которые, в свою очередь, ведут к листьям; Следуя этой аналогии с деревом, папке, от которой отходят все ветви, присвоено официальное компьютерное имя — *корневая папка*. (Это не я придумал.)

Когда вы, находясь в программе Мой компьютер, дважды щелкнете на значке диска С, на экране появится содержимое диска С. В окне будет представлена корневая папка диска С.

Признаюсь, что все это немного пахнет технократией. Однако теперь, если программа попросит вас вернуться в корневую папку, вы будете знать, где ее найти. Это первое окно, которое появляется на экране после двойного щелчка на значке диска в программе Мой компьютер.

Что такое „диски“

Б бюро папки и подшивки деловых бумаг хранятся в специальных выдвигаемых ящиках. Компьютер же располагает свои файлы и папки на *дисках*.



Большинство компьютеров хранит информацию на трех типах дисков: гибких дисках (дискетах), жестких дисках и компакт-дисках, которые иногда называются CD-ROM. *Гибкие диски* — это такие квадратные пластиковые штуки, похожие на подставку для стакана. *Компакт-диски* напоминают своих музыкальных собратьев, которые вы слушаете на своем стереопроигрывателе. *Жесткие диски* всегда находятся внутри компьютеров, и поэтому их нельзя увидеть.

Что, уже зеваете? Кстати, еще одна немаловажная информация о гибких дисках: держите их подальше от магнитов и влаги. (Гибкие диски страшно этого боятся.)

Гибкие диски бывают различных размеров, форм и объемов. В табл. 5.1 представлены все их разновидности.

Таблица 5.1. Распространенные компьютерные диски

Имя дисководов	Тип	Объем памяти	Распространенность
A или B	5,25 флоппи-диск	360 Кбайт	Устарел
A или B	5,25 флоппи-диск	1,2 Мбайт	Очень редок
A или B	3,5 флоппи-диск	720 Кбайт	Очень редок
A	3,5 флоппи-диск	1,44 Мбайт	Обычный
C или далее	Жесткий диск	свыше 500 Мбайт	Обычный
D или далее	Компакт-диск	свыше 600 Мбайт	Обычный

Запомни. Следите за объемом памяти, которая остается на диске. Иногда она заканчивается раньше, чем вы того ожидаете.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СВЕДЕНИЯ

Что означают все эти Кбайт и Мбайт?

Компьютеры хранят информацию в специальных ячейках, называемых *байтами*. Байт — это один символ информации в слове. Например, слова pigs eye содержат 9 байт. (Пробел и апостроф занимают также по одному байту.) Компьютеры используют метрическую систему счисления, поэтому объем информации измеряется в килобайтах (1000 байт), мегабайтах (1000000 байт) и гигабайтах (ну очень много байтов).

Что такое „дисковод“



Дисководы — это устройства, которые позволяют компьютеру записывать или считывать информацию с дисков или дискет. Например, *дисковод гибких дисков* — это специальное устройство на компьютере, куда обычно вставляют дискету. В *CD-дисковод* компакт-диск помещается точно так же, как в обычную стереосистему. Жесткий диск вставляется в свой дисковод только однажды и находится внутри компьютера, недостижимый для глаз.

Все дисководы работают на заднем плане, поэтому нужно помнить только о следующем.

- Дисководы гибких дисков не могут вмещать много дискет. Хотя последние не обладают большим объемом памяти, они достаточно дешевы и портативны, что делает их идеальным средством переноса информации с одного компьютера на другой.
- Дисководы жестких дисков позволяют очень быстро считывать и записывать большой объем информации. Поэтому используются они чаще всего. В действительности, каждый раз, когда вы сохраняете файл, компьютер записывает его содержимое на жесткий диск. (Однако их не так-то легко перенести на другой компьютер.)
- CD-дисководы могут считывать большой объем информации, но несколько медленнее, чем дисководы жестких дисков. Большинство CD-дисководов не позволяет записывать информацию на компакт-диски (это не касается самых современных и дорогих из них). Поэтому даже не пытайтесь проделать это. Вероятнее всего, ваша информация будет записана на жесткий диск.

Большинство современных компьютеров снабжено по крайней мере одним дисководом гибких дисков и одним дисководом жесткого диска. Наличие дополнительных дисководов зависит только от толщины кошелька пользователя компьютера.



Как папки, так и файлы могут иметь схожие имена, состоящие не более чем из 255 символов. Дисководы используют в своем названии одну букву. Например, ваш дисковод гибких дисков, вероятнее всего, называется диском А, а дисковод жесткого диска — диском С.

Длина имени файла

Вопрос. Почему мой компьютер использует в именах файлов и папок до 255 символов, а компьютер моего друга только до 8 символов?

Ответ. Многие годы большинство IBM-совместимых компьютеров работали только с именами файлов, состоящими не более чем из 8 букв или цифр. В противоположность этому Windows 98 использует до 255 символов. И хотя такие длинные имена позволяют полнее охарактеризовать содержимое файлов, они могут вызвать проблемы у тех, кто захочет воспользоваться вашими файлами не в Windows 98.

Например, если вы дадите своей подруге дискету, содержащую файл с именем "Мудрые мысли", то последний будет выглядеть на компьютере, использующем Windows 3.1, как "МУДРЫЕ~1".

Если ваша подруга скопирует этот файл на свой жесткий диск, дополнит его своими мудрыми мыслями, а затем перепишет обратно на вашу дискету, не удивляйтесь, когда получите его назад: он по-прежнему будет называться МУДРЫЕ~1.

Урок 8.2 содержит более подробную информацию о присвоении имен файлам и о том, как их сохранять.

Проверим успехи

Вы усвоили урок, если можете:

- Объяснить разницу между диском и дискетой
- Понять, как Windows 98 хранит файлы

Урок 5.2. Работа с дисководом

ЕСЛИ ВЫ ищете какой-нибудь документ, затерявшийся в одном из ящиков вашего бюро, откройте ящик и просмотрите его содержимое.

Поиск информации в Windows 98 осуществляется подобным образом. Открывая нужный диск, вы получаете доступ ко всем находящимся на нем файлам и папкам.

В этом уроке содержится несколько практических упражнений для работы с гибкими дисками.

Как просмотреть содержимое дискеты

Windows 98 позволяет "заглянуть внутрь" вашего компьютера и увидеть список всех находящихся в нем файлов. Для этого воспользуйтесь значком МОЙ компьютер, который изображен на рис. 5.4.

Чтобы использовать программу Мой компьютер для просмотра всех файлов и папок, расположенных на дисках вашего компьютера, сделайте следующее.

1. Откройте программу Мой компьютер.

Щелкните на значке Мой компьютер (см. рис. 5.4). На экране появится окно, изображенное на рис. 5.1. Каждый значок представляет собой отдельный дисковод (или диск) вашего компьютера; папки содержат другую информацию. Обратите внимание, что все диски обозначены различными типами значков.

2. Вставьте дискету в дисковод.

Дисковод гибких дисков — это устройство, расположенное на передней панели компьютера. Поместите дискету в дисковод таким образом, чтобы ее этикетка была обращена вверх.

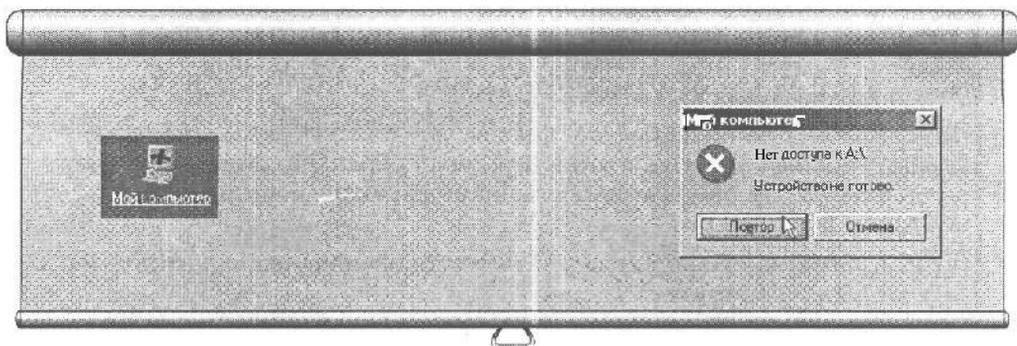


Рис. 5.4. Для того чтобы увидеть содержимое вашего компьютера, щелкните на значке Мой компьютер

Рис. 5.5. Такое послание обычно появляется на экране, когда вы забываете вставить в дисковод дискету

3. Щелкните на значке соответствующего диска.

Например, если вы вставляете дискету в дисковод А, передвиньте указатель мыши так, чтобы его стрелка была на значке А (см. рис. 5.1), и щелкните левой кнопкой мыши.

Программа Мой компьютер выведет на экран новое окно с содержимым данной дискеты.

Если вы не вставили дискету, хотя бы просто из озорства, Windows напомнит о себе сообщением, подобным тому, которое изображено на рис. 5.5. Поместите дискету в дисковод и щелкните на кнопке Повтор, чтобы повторить операцию сначала.

4. Щелкните на значке диска С.

Мой компьютер выведет на экран другое окно, на этот раз представляя содержимое диска С — вашего жесткого диска.

5. Щелкните на остальных значках, чтобы взглянуть на содержимое остальных дисков вашего компьютера.

Сейчас, когда программа Мой компьютер использует уже знакомые вам окна, вы заметили маленькие таинственные значки, расположенные в их углах? А полосу прокрутки и панель заголовка, о которых говорилось в теме 3?

Окна в программе Мой компьютер работают аналогично тем, о которых уже упоминалось в этой книге. Причем можно вывести на экран одновременно несколько окон, например те, которые представляют содержимое нескольких дисков. Окна можно также минимизировать или максимизировать, чтобы в дальнейшем их было проще найти. (У нас еще будет время попробовать все это на практике, поэтому не торопитесь узнать все сразу.)

Вы можете даже перетаскивать файлы и папки из одного окна в другое. (Об этом еще будет рассказано в данной теме.)

И последнее: открывая все эти папки, вы, вероятно, оставили на рабочем столе много открытых окон. Те из них, которые уже не нужны, стоит закрыть, щелкнув на кнопке с крестиком в верхнем правом углу.



Как получить больше информации о диске

Иногда вас больше интересует информация о диске, чем о его содержимом. Например, какой объем информации он может вмещать? И, что еще более важно, сколько свободного места осталось на нем для размещения новой информации?

Все это вы сможете определить с помощью трюка, с которым сейчас ознакомитесь. Щелкните правой кнопкой мыши на значке выбранного вами дисковод и выберите команду **Свойства** в появившемся меню. Появится окно, изображенное на рис. 5.6, которое предоставляет информацию о емкости диска и объеме использованного и свободного пространства на диске.

В поле **Метка** вы можете присвоить имя вашему диску, Плюс ко всему этому, вкладка **Сервис** позволит обнаружить ошибки, если с диском происходит что-то неладное. Закройте данное окно так же, как и все остальные: щелкните на кнопке с крестиком в правом верхнем углу.

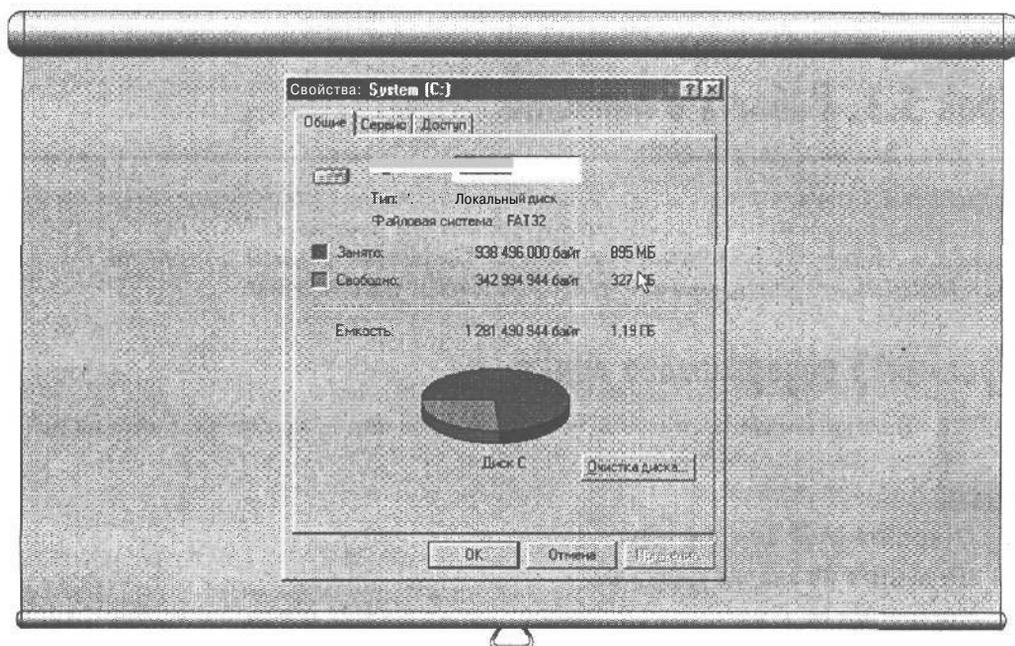


Рис. 5.6. Щелкните правой кнопкой на значке диска и выберите Свойства



Запомни. Когда вы вставляете новый гибкий диск в дисковод, программа **МОЙ КОМПЬЮТЕР** часто забывает обновлять свой экран и по-прежнему представляет список файлов, которые находились на предыдущей дискете. Для того чтобы обновить вид экрана, нажмите клавишу <F5>. В дальнейшем, каждый раз, когда вы захотите просмотреть гибкий диск, используя Мой компьютер, не забывайте нажимать <F5>. Пусть это войдет в привычку, и тогда вам удастся избежать многих недоразумений.



К УПРАЖНЕНИЮ

Для того чтобы просмотреть файлы и папки определенного диска, щелкните на значке соответствующего диска в окне **Мой компьютер**.

Удаление дисководов

Удалить дисковод из компьютера почти невозможно, если только у вас нет отвертки и терпения. Вы также не сможете перетащить его значок в Корзину. Даже если щелкнуть правой кнопкой мыши на этом значке, на экране все равно не появится слово "Удалить". (Однако можно удалить содержимое диска, поэтому будьте осторожны, устанавливая указатель и щелкая на папках и файлах.)

Проверим успехи

Вы усвоили урок, если понимаете:

- Какая информация хранится на дисках
- Что удалять можно файлы, но не диски

Урок 5.3. Работа с папками

Хранящиеся в папках файлы могут легко изменять свое местоположение. Когда бы вы ни открывали диск и ни пытались заглянуть вовнутрь, программа **Мой КОМПЬЮТЕР** выведет на экран содержащиеся в нем папки. Следующие разделы посвящены тому, как открывать, создавать, копировать, перемещать и удалять папки,

Просмотр содержимого папки



К УПРАЖНЕНИЮ

ЕСЛИ Вы хотите посмотреть, что находится в папке, просто щелкните на ней.

1. Откройте **Мой компьютер**.

2. Щелкните на значке диска **C**.

Программа **Мой компьютер** выведет на экран окно, представляющее файлы и папки диска **C**.

3. Щелкните на папке с именем **Windows**.

Файлы и папки, находящиеся внутри папки **Windows**, появятся на экране справа. Если вы не обнаружили папки с этим именем, попробуйте пощелкать на полосе прокрутки в окне диска **C**. (О полосах прокрутки рассказывается в уроке 3.4.)

Совет. Когда вы щелкаете на какой-либо папке, программа **Мой компьютер** обычно открывает эту папку, представляя ее содержимое. Продвижение в глубину не-

ределили. (Не забывайте, что имена папок и файлов не могут состоять более чем из 255 символов.)

После нажатия клавиши <Enter> на экране появится новая папка.

Поместить новую папку в уже существующую можно следующим образом. Откройте папку, щелкните на ней правой кнопкой мыши и выберите пункт Папка в меню Создать.

Копирование или перемещение папки

Хотя вряд ли вам захочется очень часто копировать или перемещать папку, данная процедура не вызовет затруднений, так как использует самый распространенный прием Windows: перетаскивание.

Выполнив следующие действия, вы переместите вашу папку в папку Временный хлам.

1. **Создайте папку с именем "Хлам" на диске С.**
2. **Перетащите папку Хлам в папку Временный хлам.**

Вы научились этому приему в уроке 2.1. Но если что-то подзабыли, напомню: установите указатель на папку Хлам и, удерживая левую кнопку мыши нажатой, переместите его на папку Временный хлам. Затем отпустите кнопку мыши.

Иногда Windows 98 вытворяет довольно странные вещи, пытаясь смутить тех, кто с ней работает. Она заставляет вас следовать различным правилам во время копирования или перемещения файлов. Но это еще куда ни шло. Если же копировать или перемещать файлы на разные диски, эти правила изменяются на прямо противоположные. Табл. 5.2 поможет вам не запутаться в данной ситуации.

Замечание. Windows 98 не позволяет размещать две папки с одним именем внутри одной и той же папки. Например, вы не сможете хранить две папки с именем Pigs Breath в папке Barnyard Hygiene. А если и попытаетесь, программа вас остановит, сообщив, что в данной папке уже есть файл с именем Pigs Breath, а также предложит присвоить последнему другое имя.

Таблица 5.2. Перемещение файлов и папок

Для того чтобы	Нужно
	Скопировать файл или папку на новое место в пределах одного диска
Скопировать файл или папку на другой диск	Удерживая нажатой клавишу <Ctrl>, перетащить туда папку или файл
	Переместить файл или папку на новое место в пределах одного диска
Переместить файл или папку на другой диск	Перетащить туда папку или файл
	Удерживая нажатой клавишу <Alt>, перетащить туда папку или файл

Как скопировать папку на другой диск?

Просто перетащите ее на этот диск, Например, откройте Мой компьютер и отыщите папку, которую необходимо скопировать. Затем найдите значок того диска, на который хотите ее скопировать. Вам, возможно, понадобится поместить каждую папку в отдельное окошко и найти для последнего удобное местоположение на экране, воспользовавшись операцией перетаскивания. Помните, однако, что если вы станете использовать перетаскивание правой кнопкой мыши, Windows 98 выдаст на экран меню со списком возможных действий.

Когда вы увидите на экране место назначения для вашей папки, перетащите ее туда и отпустите кнопку мыши.

Удаление папки



О! Это очень просто! Настолько просто, что может быть даже опасным. Прежде чем удалять папку, взгляните на нее в последний раз и подумайте хорошенько, нет ли в ней чего-нибудь важного.

1. Создайте на рабочем столе папку Хлам.

Для удаления вам понадобится что-нибудь неважное.

2. Щелкните на папке Хлам в окне Мой компьютер.

Программа Мой компьютер высветит имя данной папки.

3. Нажмите клавишу <Delete>.

В зависимости от установок на вашем компьютере, программа Мой компьютер может или немедленно удалить вашу папку, или выдать сообщение, подобное изображенному на рис. 5.9.

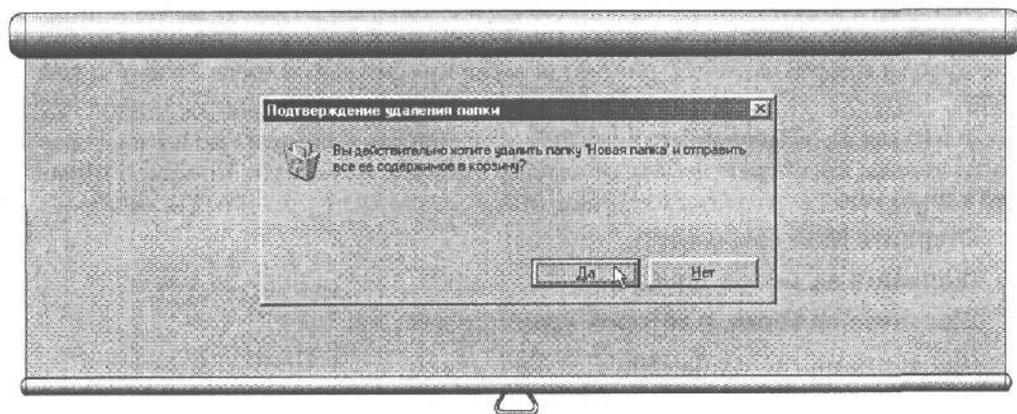


Рис. 5.9. Если вы уверены в том, что хотите удалить папку, щелкните на кнопке Да

Если вы не любитель скоропалительных действий, вернитесь к п. 2. А после просто перетащите папку Хлам в Корзину.

ИЗМЕНЕНИЕ ИМЕНИ ПАПКИ

1. Щелкните на папке, имя которой хотите изменить, например на папке с именем Временный хлам.
2. Щелкните на имени этой папки, чтобы высветить его.
3. Наберите новое имя и нажмите <Enter>.

На месте старого имени появится новое.

Просто, не правда ли?

G Проверим успехи

Вы усвоили урок, если умеете:

- Заглянуть в папку
- Создавать, копировать, перемещать и удалять папки
- Переименовать папку

Урок 5.4. Работа с файлами

Из урока 5.1 вы уже поняли, почему для хранения информации компьютер использует файлы, папки, диски и дискеты. В большинстве случаев вам придется использовать файлы, поэтому обратите на этот урок особое внимание.

Открытие файла

Открыть файл в Windows 98 довольно просто (при условии, что вы знаете, где его найти). Другими словами, необходимо знать не только его имя, но и место его расположения, т.е. имя папки, в которой находится этот файл, а также имя диска, на котором "живет" данная папка.

После того как вы найдете необходимый файл, откройте его, щелкнув на его имени. Ниже рассказывается, как открыть письмо, написанное в текстовом редакторе WordPad и хранящееся на дискете,

1. Откройте Мой компьютер.
2. Щелкните на значке диска С.
3. Щелкните на папке, в которой хранятся письма.
4. Щелкните на значке файла.

Windows проверит файл и выяснит, что последний был создан в текстовом процессоре WordPad. Поэтому она сначала загрузит WordPad, а затем ваш файл.

Совет. Чтобы быстро заглянуть в файл, щелкните на нем правой кнопкой мыши и выберите в меню **Быстрый просмотр**. Windows 98 представит его содержимое и

тип программы, в которой он создавался (текстовый процессор, электронную таблицу или какую-нибудь другую программу). (К сожалению, программа Быстрый ПрОСМОТР лучше работает с программными продуктами фирмы Microsoft, чем с аналогичными продуктами других компаний.)

Копирование или перемещение файла

Данная процедура работает подобно копированию и перемещению папок, которые описывались в уроке 5.3. Тем не менее следующая информация еще раз напомнит, как это сделать, если вы уже успели что-то подзабыть.

1. **Создайте на рабочем столе папку** Временный хлам.
2. **Откройте Мой компьютер и щелкните на значке диска С.**
3. **Откройте папку с именем Windows.**
4. **Выберите файлы Clouds и Bubbles.**



Во время щелчка на этих файлах клавиша <Ctrl> должна оставаться **нажатой**. Так вы сможете высветить сразу несколько файлов. (Если вы случайно щелкнули не на том файле, щелкните на нем снова, чтобы убрать выделение.)

5. **Перетащите эти файлы правой кнопкой мыши в папку** Временный хлам.
6. **Выберите в меню Копировать.**

Каждый раз, когда вы осуществляете перетаскивание ПРАВОЙ кнопкой мыши, появляется возможность выбора между операциями копирования и перемещения файлов. Если у вас хорошая память, запомните табл. 5.2, которая позволяет сразу определить, когда перетаскивание файла копирует его, а когда перемещает. (При этом вы заметите кое-какую разницу, которая иногда может вас обескуражить.)

Автоматическая загрузка

Вопрос. Почему после двойного щелчка Windows одни файлы загружает автоматически, а с другими такой трюк не проходит?

Ответ. Когда программа Windows создает файл, она обычно присоединяет к концу его имени три буквы. Например, попробуйте сохранить файл с именем Pistachio в графическом редакторе Paint, и последний поместит в конец его имени буквы BMP. Текстовый процессор WordPad использует для этого буквы WRI, а БЛОКНОТ — TXT. Благодаря этому коду Windows 98 может сопоставлять файлы с создающими их программами.

Это означает следующее. Во-первых, отображая файл в программе **Мой компьютер**, Windows 98 использует определенный значок. Например, любой файл, созданный в программе Блокнот, использует значок этой программы. Во-вторых, после прочтения трех последних букв имени файла Windows 98 может решить, какая из программ создала этот файл, а также, если вы щелкнули на его имени, вывести указанный файл на экран внутри создавшей его программы.

Если Windows не сможет распознать последние буквы имени, она будет использовать уже поднадоевший вам значок и выдавать сообщение об ошибке каждый раз, когда вы будете щелкать мышью на соответствующем ему файле.

Удаление файла

Вам уже не нужен какой-нибудь файл? Тогда можете удалить его так же, как когда-то удаляли папки.

1. Щелкните на файле, чтобы отметить его.
2. Нажмите клавишу <Delete>.

Ух! Программа Мой компьютер удаляет этот файл с вашего жесткого или гибкого диска и помещает его в Корзину (из которой вы всегда можете достать ваш файл, если удалили его по ошибке). Однако вы не сможете удалить файлы и папки с компакт-дисков.

3. Откройте Корзину, щелкните правой кнопкой мыши на файле и выберите пункт Восстановить.

Сделав это, можно достать из Корзины "выброшенный" файл и вернуть его на жесткий диск. (Этот файл вам понадобится для следующих уроков.)

Копирование с дискеты на дискету

Вопрос. Мне надо скопировать несколько файлов с одного гибкого диска на другой, но у меня только один дисковод гибких дисков. Как быть?

Ответ. Если вы хотите скопировать несколько файлов с одного гибкого диска на другой, создайте на рабочем столе папку *Хлам* и скопируйте их в эту папку. Когда все файлы будут скопированы, достаньте из дисковода первый гибкий диск, вставьте в него второй, а затем перенесите на него все файлы из папки Хлам.

Помните, что когда вы щелкаете на именах файлов, удерживая при этом нажатой клавишу <Ctrl>, программа Мой компьютер выделяет сразу несколько файлов. Таким образом, у вас появится возможность удалять, копировать или перемещать не один, а целую группу файлов.

Вы можете удалить файл программы так же легко, как и файл, который был создан вами, но не советую вам такое делать. Программы редко бывают аккуратно упакованными в один файл, и при инсталляции они могут разбрасывать себя по всему жесткому диску, Лучше положиться на программу Установка и удаление программ, предназначенную для снятия какой-либо программы с вашего компьютера, (Эта программа описывается в Приложении Б.)

Изменение имени файла

Имя файла изменяется так же, как и имя папки: щелкните на выбранном вами файле и на его имени, наберите новое имя и нажмите <Enter>.



Только не торопитесь и будьте осторожны! Иначе Windows 98 воспримет два отдельных щелчка как один двойной и попытается загрузить ваш файл

- **Проверим успехи**

Вы усвоили урок, если умеете:

- Создавать, копировать, перемещать и удалять файлы
- Переименовать файл

Урок 5.5. Работа с дискетами и компакт-дисками

Дискеты и компакт-диски требуют особого внимания и осторожности. В этом уроке рассказывается, как продлить им жизнь и обеспечить нормальное функционирование.

Форматирование гибких дисков

Когда вы впервые достаете из коробки гибкие диски, они редко бывают готовыми к работе. Прежде всего их необходимо отформатировать, т.е. подготовить к хранению информации. Как узнать, нужно ли форматировать диск? Если при попытке использовать новый диск на экране появилось сообщение, изображенное на рис. 5.10, знайте, что вы имеете дело с неформатированным диском.

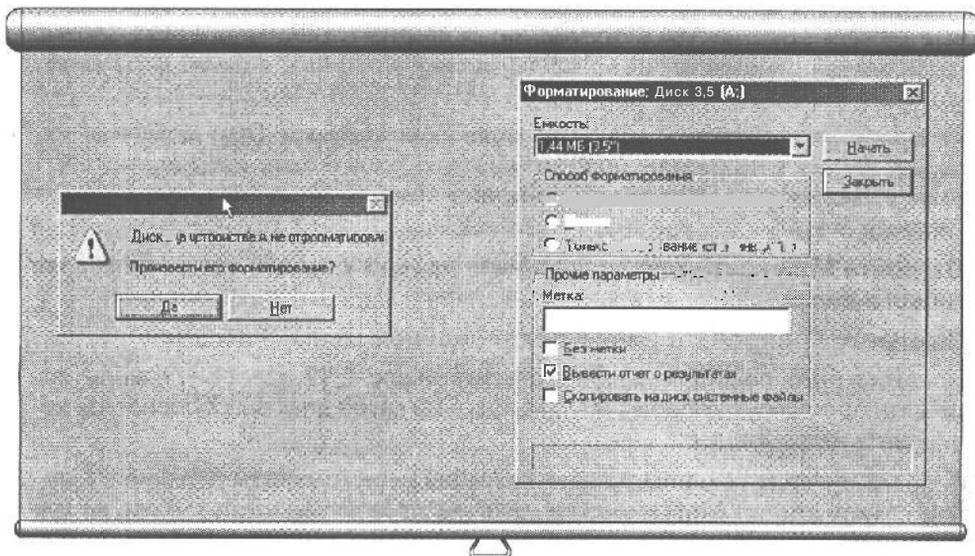


Рис. 5.10. Подобное сообщение об ошибке означает, что ваш диск не отформатирован

Рис. 5.11. Программе Windows 98 необходимо знать емкость формируемого гибкого диска

102 Часть II. Организация рабочего стола

Чтобы отформатировать гибкий диск, сделайте следующее.

1. Вставьте гибкий диск в дисковод гибких дисков.

В процессе форматирования вся информация на гибком диске уничтожается. Поэтому, прежде чем форматировать дискету, убедитесь, что она не содержит важной информации.

2. Щелкните правой кнопкой мыши на значке соответствующего диска внутри программы Мой компьютер и выберите пункт Форматировать.

Появится окно, изображенное на рис. 5.11.

3. Выберите емкость диска в окошке Емкость.

Как показано в табл. 5.1, гибкие диски могут иметь различные емкости. Если у вас современная модель компьютера, вы, вероятно, используете 3,5-дюймовые дискеты высокой плотности.

4. Щелкните на кнопке Начать.

Замечание. Купив коробку с новыми гибкими дисками, не пожалейте времени на их форматирование. Сделав это, вы не натолкнетесь на неформатированную дискету, когда вдруг появится необходимость срочно скопировать важную информацию.

Создание копии гибкого диска

Иногда необходимо сделать точный дубликат одного из гибких дисков. Дело усложняется тем, что некоторые компьютеры имеют несколько дисководов различных размеров.

Если два дисковода на вашем компьютере имеют одинаковые размер и емкость, вставьте дискету с оригиналом в один из них, а вторую дискету — в другой. Затем, используя знания, полученные на уроке 5.4, скопируйте файлы с одной дискеты на другую.

Если в вашем распоряжении есть всего лишь один дисковод (или даже если их несколько, но для конкретной дискеты подходит только один-единственный), выполните следующие действия, (Кстати, они немного проще тех, что встречались в уроке 5.4.)

1. Откройте Мой компьютер и щелкните правой кнопкой мыши на значке гибкого диска.

2. Выберите Копировать диск в предложенном меню.

Появится окно, подобное изображенному на рис. 5.12, которое позволит сообщить программе Windows 98, с какого и на какой диск вы собираетесь копировать информацию.



В процессе создания точного дубликата первой дискеты Windows 98 отформатирует вторую дискету, поэтому прежде убедитесь, что она не хранит никакой ценной информации. К счастью, перед тем как сделать это, Windows предупредит вас, что вся информация на второй дискете будет уничтожена.



Рис. 5.12. Windows может создать копию гибкого диска, даже если в вашем распоряжении только один дисковод

3. Проверьте, чтобы Windows 98 отображала на экране диск с оригиналом в левом окне, а диск для дубликата — в правом.

Windows 98 позволяет сделать дубликат оригинала, даже если в вашем распоряжении только один дисковод, поэтому оба окна могут представлять дисковод А. (Вам просто придется периодически заменять дискету в дисковом, пока Windows 98 будет осуществлять копирование.)

4. Щелкните на кнопке Начать.

Windows 98 начнет считывать информацию с дискеты.

5. После выполнения инструкций вставьте в дисковод второй диск и нажмите <Enter>.

6. Следуйте инструкциям, появляющимся на экране.

Windows 98 попросит вас пару раз переставить дискеты, пока не будет скопирована вся информация с одной из них на другую. Вот почему так важно помнить, на какой из них находится оригинал, а какая предназначена для дубликата.



Команда Копировать ДИСК удаляет всю информацию с того гибкого диска, на который вы копируете новую информацию.

Форматирование Жесткого диска

Пожалуйста, не делайте этого! Форматируя жесткий диск, вы уничтожите всю информацию, хранящуюся на нем.

Даже до того, как подумать о форматировании жесткого диска, посоветуйтесь хотя бы с кем-нибудь. (А затем, если форматирование действительно необходимо, предоставьте сделать это грязное дело тому, кто одобрил такое решение.)

104 Часть II. Организация рабочего стола

Что я этим хочу сказать? А то, что жесткие диски форматируются лишь один раз и лишь тогда, когда вы впервые устанавливаете их на компьютер. В остальных случаях вы только будете искать неприятности на свою голову.

- Проверим успехи
Вы усвоили урок, если можете:
- Отформатировать дискету
- Сделать копию дискеты
- Не отформатировать сгоряча жесткий диск

Урок 5.6. Работа с программой Проводник

К настоящему моменту вы уже знаете, для чего предназначены файлы и папки, а также какие кнопки необходимо нажимать для того, чтобы их перемещать. Вы научились тому, как с помощью программы Мой КОМПЬЮТЕР просмотреть содержимое жестких дисков компьютера, на которых хранятся ваши папки и файлы.

По аналогии с тем, как некоторые люди не любят пиццу с ананасами, Windows 98 предлагает тем, кому не нравится программа Мой компьютер, альтернативную программу с названием ПрОВОДНИК. Данная программа позволяет просматривать файлы, папки и дисководы, но несколько иным способом,

В этом уроке рассказывается, как заставить программу ПрОВОДНИК делать то же самое, что раньше делала для вас программа Мой компьютер. К концу урока выберите для работы ту программу, которая покажется вам более простой.

Просмотр файлов и папок с помощью программы Проводник

Программы ПрОВОДНИК и Мой КОМПЬЮТЕР делают одно и то же, но по-разному. Вследствие того, что обе программы так похожи Друг на друга, вас вряд ли удивит тот факт, что ПрОВОДНИК можно запустить прямо из программы МОЙ КОМПЬЮТЕР. Ниже рассказывается, как загрузить ПрОВОДНИК и выполнить некоторые задачи, описанные раньше в этой главе.

Не думайте, что все это можно пропустить лишь потому, что вы уже знаете, как работать с программой МОЙ КОМПЬЮТЕР. Программы ПрОВОДНИК и МОЙ КОМПЬЮТЕР используют одни и те же команды, поэтому все, что вы узнаете на этом уроке о первой из них, в равной степени относится и ко второй.

- 1. Щелкните правой кнопкой мыши на программе Мой компьютер, а затем выберите программу Проводник в предложенном меню.**

Вы можете также выбрать эту программу, находясь в подменю Программы меню Пуск или щелкнуть правой кнопкой на любой папке, чтобы выбрать

Проводник в появившемся окне. Любое из этих трех действий выведет программу Проводник на экран, как показано на рис. 5.13.

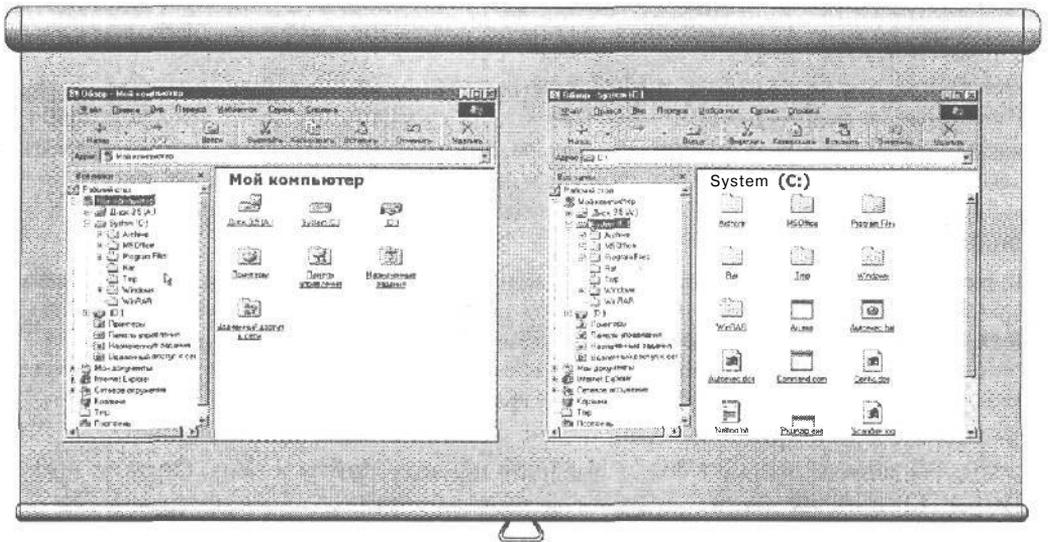


Рис. 5.13. Слева в окне программы Проводник отображаются диски и файлы вашего компьютера, а справа — их содержимое

Рис. 5.14. Щелкните на папке или диске в левой части окна программы Проводник, и последняя отобразит их содержимое

2. Щелкните на значке диска C в левом окне программы Проводник.

Программа Проводник изменит свой вид и выдаст на экран содержимое диска C в правом окне (рис. 5.14). Здесь вы увидите знакомые вам папки и файлы — те, которые вы уже видели, когда впервые открывали программу Мой компьютер. Однако значки здесь будут чуть меньше.

3. Выберите пункт Крупные значки в меню Вид программы Проводник.

Папки Windows могут отображать на экране свое содержимое, используя большие значки, маленькие значки, список из маленьких значков, а также в виде таблицы, в которой приводится информация о файлах (их размер, тип и дата создания). Программа Мой компьютер запускается, отображая на экране большие значки.

4. Откройте папку Windows.

Справа на экране появится содержимое данной папки, расположенной на диске C.

5. Выберите команду Список в меню Вид программы Проводник.

Эта команда часто облегчает работу с большими группами файлов.

6. Щелкните правой кнопкой мыши на файле с именем Display, а затем выберите команду Быстрый просмотр.

На экран выведется содержимое файла Display.

7. Закройте открытые вами окна.

Подобно тому, как вы это делаете с другими окнами, закройте окна Проводник и Быстрый просмотр, щелкнув на кнопке с крестиком в правом верхнем углу.

Хотя программы Проводник и Мой компьютер (а также папки) выглядят на рабочем столе по-разному, все они используют для отображения своих файлов и папок почти идентичные меню. Например, все они используют меню Вид, чтобы изменить размер значков, отображаемых в окне. Все они позволяют упорядочивать значки по имени, размеру, типу и дате создания благодаря команде Упорядочить значки в меню Вид.

И, что самое важное, все они позволяют копировать; перемещать или удалять значки и папки на вашем рабочем столе благодаря перетаскиванию последних из одной области рабочего стола в другую. Перетаскивание объектов в другие папки ведет к их копированию или перемещению, а перетаскивание в Корзину удаляет их. Вы можете даже перетаскивать папки и файлы из программы Мой компьютер в программу Проводник и наоборот.

Совет. Не можете отыскать файл? Выберите команду Найти в меню Сервис программы Проводник. Данное действие выведет на экран все ту же программу Поиск, с которой вы уже встречались в меню Пуск.

- Проверим успехи

Вы усвоили урок, если можете:

- Получить информацию о дисках, папках и файлах
- Копировать и перемещать файлы на другой диск или в другую папку
- Создавать, перемещать, копировать и удалять папки
- Отформатировать гибкий диск
- Сделать копии гибких дисков
- Отыскать потерявшийся файл с помощью команды Найти программы Проводник

Тесты

Для каждого вопроса найдите правильный ответ. (Помните, что правильных ответов может быть несколько.)

1. Для размещения деловых бумаг в компьютере используется следующее.
 - a) Файловые папки
 - b) Скоросшиватели
 - c) Папки
 - d) Каталоги

2. Папки предназначены для следующего.
 - a) Организации более легкого доступа к файлам
 - b) Размещения взаимосвязанных файлов
 - c) Утери файлов
 - d) Создания фильмов
3. Имена файлов и папок не могут состоять из следующего количества символов.
 - a) 8
 - b) 11
 - c) 265
 - d) 64
4. Для хранения информации компьютеры используют следующие типы дисков.
 - a) Гибкие диски
 - b) Компакт-диски
 - c) Жесткие диски
 - d) Метательные диски
5. Компьютеры используют дисководы для записи и считывания информации с дисков.
 - a) Верно
 - b) Неверно
6. Имя дисковода обозначается одной буквой, у большинства компьютеров есть жесткий диск C.
 - a) Верно
 - b) Неверно
7. Когда вы открываете программу Мой компьютер впервые, она отображает на экране следующее.
 - a) Корневую папку
 - b) Ветвистую папку
 - c) Смородиновую папку
 - d) Текущую папку
8. Каким из следующих действий можно заставить программу Мой компьютер вывести на экран новое окно, отображающее файлы и папки, расположенные на определенном диске?
 - a) Щелкнуть правой кнопкой мыши на значке этого диска
 - b) Вытереть пыль с монитора
 - c) Попросить ее об этом
 - d) Щелкнуть мышью на значке этой диска, удерживая нажатой клавишу <Ctrl>

9. Чтобы заставить программу **Мой компьютер** отобразить в текущем открытом окне файлы и папки определенного диска, необходимо сделать следующее.
- a) Щелкнуть на значке этого диска
 - b) Протереть монитор рукавом
 - c) Попросить ее об этом
 - d) Щелкнуть на значке этого диска, удерживая нажатой клавишу <Ctrl>
10. Чтобы убедиться в том, что программа **Мой компьютер** отображает на экране текущее содержимое вашего гибкого диска, необходимо нажать следующую клавишу.
- a) <Alt>
 - b)
 - c) <F1>
 - d) <F5>
11. Чтобы просмотреть содержимое папки, необходимо сделать следующее.
- a) Щелкнуть на ней в программе **Проводник**
 - b) Щелкнуть на ней в программе **Мой компьютер**
 - c) Щелкнуть на ней на рабочем столе
 - d) Щелкнуть на ней правой кнопкой мыши, а затем выбрать команду **Открыть** в предложенном меню
12. Чтобы переместить папку в пределах одного диска, необходимо сделать следующее.
- a) Перетащить ее с помощью мыши
 - b) Перетащить ее, удерживая нажатой клавишу <Ctrl>
 - c) Поднять и положить ее в нужное место
 - d) Унести ее в другую комнату
13. Для того чтобы скопировать папку на новое место в пределах одного диска, необходимо сделать следующее.
- a) Перетащить папку с помощью мыши
 - b) Перетащить папку, удерживая нажатой клавишу <Ctrl>
 - c) Поднять и положить ее в нужное место
 - d) Унести папку в другую комнату
14. Чтобы выделить сразу несколько файлов, необходимо щелкнуть на их именах, удерживая нажатой клавишу <Ctrl>.
- a) Верно
 - b) Неверно

15. При использовании команды Копировать диск программы Мой компьютер последняя удаляет всю старую информацию с того гибкого диска, на который осуществляется копирование
- а) Верно
 - б) Неверно

Упражнения

1. Запустите программу Мой компьютер.
2. Вставьте дискету в дисковод А и просмотрите ее содержимое.
3. Создайте папку на диске А.
4. Переместите только что созданную папку на диск С.
5. Удалите только что созданную папку с обоих дисков.
6. Отформатируйте новый гибкий диск.
7. Закройте программу **Мой компьютер** и все относящиеся к ней окна.
8. Откройте программу **Проводник** и просмотрите содержимое папки Windows, расположенной на диске С.
9. Используя команду **Упорядочить значки** в меню **Вид**, отсортируйте файлы в алфавитном порядке, затем отыщите все файлы папки Windows, начинающиеся с буквы С.
10. Закройте программу **Проводник** и откройте программу **Мой компьютер**.
11. Перетащите все диски (значки дисков) на рабочий стол, чтобы создать ярлыки.

Обзор части II

Итоги темы 4

- **Панель задач.** Это полоса вдоль границы экрана (обычно нижней). На ней отображаются все выполняемые на данный момент программы, что упрощает их поиск. Достаточно просто щелкнуть на значке нужной программы, чтобы вызвать ее окно на экран. Панель задач можно перетащить в любое место экрана, хотя обычно она находится в его нижней области.
- **Меню Пуск.** Щелчок на кнопке Пуск, расположенной на панели задач, выводит на экран меню Пуск, которое, в свою очередь, позволяет загружать программы, находить утерянные файлы, изменять установки компьютера, открывать недавно использованные документы и выполнять другие операции.
- **Запуск программ.** Список большинства программ можно обнаружить в группе Программы меню ПУСК. Щелкните на имени нужной вам программы, и Windows 98 выведет ее на экран.
- **Рабочий стол.** Вы работаете с Windows 98 на рабочем столе. Окна на рабочем столе можно максимизировать, и они займут весь экран, или минимизировать, и на панели задач появятся соответствующие им значки. Почти во всех окнах есть полосы прокрутки и меню, позволяющие их перемещать и изменять их размеры, используя одни и те же методы.
- **Ярлыки.** Иногда работа со множеством меню для выполнения одних и тех же часто повторяемых операций может оказаться довольно утомительным занятием. Для того чтобы ускорить дело, Windows 98 позволяет установить соответствующий ярлык для каждой из таких операций. Щелчок на ярлыке заставляет Windows 98 вести себя так, как будто вы щелкнули на соответствующем ему пункте меню. Вы можете создать ярлыки к программам, файлам и папкам.
- **Удаление ярлыка.** Удаляя ярлык, вы не удаляете объект, к которому он относится, а уничтожаете только кнопку, которая его запускает. Сами же объекты, будь то файл, программа или папка, продолжают оставаться на жестком диске.
- **Корзина.** Для того чтобы удалить файл или папку, перетащите их в КорЗИНу — маленькое мусорное ведро на вашем рабочем столе. Если вы по ошибке что-то удалили, щелкните на Корзине. Обычно можно вернуть недавно удаленные файлы, если перетащить их обратно на рабочий стол или в другую папку.

Итоги темы 5

- **Четыре основных инструмента компьютера.** Работая с информацией, компьютер использует файлы, папки (известные как каталоги), дисководы и диски. Программы МОЙ КОМПЬЮТЕР и ПРОВОДНИК позволяют манипулировать всеми этими инструментами.
- **Файлы.** Windows 98 использует файлы для размещения информации. Файлы хранятся в папках, чтобы их было проще найти. Папки и файлы размещаются на дисках. Дисководы записывают и считывают файлы с дисков (дискет).

- **Окна.** Программа **МОЙ КОМПЬЮТЕР** отображает информацию в окнах, впрочем, так же, как и любая другая Windows-программа. Каждое окно представляет файлы и папки, расположенные на том или ином диске или в какой-то папке.
- **Копирование и перемещение файлов и папок.** Вы можете скопировать или переместить файлы и папки в любое место жесткого диска, перетаскивая их. Это можно сделать, находясь в программе **МОЙ КОМПЬЮТЕР** или **Проводник**, а также на рабочем столе.
- **Программы МОЙ КОМПЬЮТЕР и Проводник.** Использование этих программ напоминает работу с картотекой, где вся информация находится в папках, сами папки расположены на дисках и могут хранить сотни папок. Кроме того, вы можете хранить папки внутри других папок, что позволяет упорядочить информацию.
- **Присвоение имен файлам и папкам.** Присвоение имен файлам и папкам осуществляется по определенным правилам: имена могут состоять только из букв, цифр и некоторых символов. Вдобавок ко всему, количество символов не должно превышать 255. Старые версии Windows используют в именах не более 8 символов, что часто вызывает проблемы при обмене файлами с теми, у кого нет Windows 98.

Тест к части II

Вопросы данного теста охватывают материал, представленный в темах 4 и 5.

Верно или неверно

1. **ДИСКОВОД** может считывать и записывать информацию на диск.
2. После того как вы удалили файл, его уже невозможно восстановить.
3. Вы можете манипулировать окнами и папками в программе **Мой Проводник** так же, как окнами на рабочем столе.
4. Двойной щелчок на имени программы в меню **Пуск** запускает эту программу.
5. Программы обычно помещают свое имя в меню **Пуск**, что упрощает их запуск.
6. Работать в Windows 98 можно и без мыши.
7. Удаляя ярлык, вы удаляете и тот объект, которому он соответствует, будь то файл, программа или папка.
8. Программы **МОЙ КОМПЬЮТЕР** и **Проводник** выполняют одни и те же функции, но различными способами.
9. Большинство гибких дисков перед использованием должно быть отформатировано.
10. Вы можете копировать файлы и папки с одного места в другое, перетаскивая их в программах **МОЙ КОМПЬЮТЕР** и **Проводник**.

Неоднозначный Выбор

Обведите букву с правильным ответом на каждый из предложенных вопросов. (Помните, что на некоторые вопросы может быть несколько правильных ответов.)

11. Программу **Мой компьютер** можно сравнить со следующим объектом.
 - a) Мусорное ведро
 - b) Пилочка для ногтей
 - c) Бюро для деловых бумаг (картотека)
 - d) Телевизор
12. Программа **Мой компьютер** позволяет перетаскивать следующие объекты.
 - a) Файлы, папки и диски на рабочем столе
 - b) Одни папки в другие папки
 - c) Файлы на гибкие диски
 - d) Картофельные очистки в мусорное ведро
13. Программы **Мой компьютер** и **Проводник** могут выполнить следующие задачи.
 - a) Загрузить вашу программу
 - b) Удалить вашу программу
 - c) Создать папку
 - d) Создать значок
14. Что такое "корневая папка"?
 - a) Самая большая папка на диске, которая содержит в себе остальные папки
 - b) Папка, имеющая то же имя, что и диск, на котором она находится
 - c) Книга, популярная у фермеров
 - d) Первая папка, появляющаяся на экране после того, как вы откроете программу **Мой компьютер**
15. Следующие диски хранят наибольший объем информации.
 - a) Гибкие диски
 - b) Жесткие диски
 - c) Компакт-диски
 - d) Виниловые диски
16. Это может повредить гибкие диски.
 - a) Грязные пальцы
 - b) Магниты
 - c) Неприятный запах
 - d) Блага

17. Чтобы найти потерянное или закрытое окно на рабочем столе, нужно сделать следующее.
- a) Щелкнуть на панели задач правой кнопкой мыши и выбрать пункт Каскадом, Сверху вниз или Слева направо
 - b) Нажать <Alt+Tab>
 - c) Щелкнуть на видимой части окна
 - d) Позвонить домой
18. Программа Мой компьютер позволяет использовать мышь для следующих целей.
- a) Изменение местоположения и размера окна
 - b) Загрузка программ
 - c) Кормление кошек
 - d) Удаление значков

Найти соответствие

19. Найдите соответствие между клавишами и их назначением.
- | | |
|--------------|--|
| a) <F1> | 1. Выводит на экран список исполняемых на данный момент программ |
| b) <F5> | 2. Отменяет действие |
| c) <Alt+Tab> | 3. Выводит на экран окно Справочная система |
| d) <Esc> | 4. Заставляет программы Мой компьютер и Проводник просмотреть вставленную в дисковод дискету |
| e) <Enter> | 5. Открывает или загружает выделенный объект |
20. Найдите соответствие между значками и типами дисководов
- | | |
|--|----------------------------|
| a)  | 1. Дисковод компакт-дисков |
| b)  | 2. Дисковод гибких дисков |
| c)  | 3. Жесткий диск |

Лабораторная работа к части II

Перед вами еще одна лабораторная работа. Выполнив ее, вы узнаете, насколько полно вы усвоили материал этой части.

Данная лабораторная работа поможет усвоить основы Windows 98, т.е. то, с чем вам придется сталкиваться каждый день: запуск Windows, создание папок, копирование файлов, загрузка программы-другой и завершение работы с Windows.

1. Создайте папку для проекта

Создайте на рабочем столе новую папку с названием Сегодняшняя работа,

2. Создайте ярлык к папке со своими файлами

Создайте на рабочем столе ярлык к папке, в которой находятся ваши письма.

Намек. Просто перетащите с помощью правой кнопки мыши папку из окна программы Мой компьютер на рабочий стол. Затем выберите в меню Создать ярлык.

3. Закройте Все окна на рабочем столе

4. Щелкните на ярлыке папки

На экране откроется папка, содержащая файлы,

5. Скопируйте файлы в папку на рабочем столе

Найдите файл Письмо и скопируйте его в папку Сегодняшняя работа.

6. Загрузка и закрытие программы

Дважды щелкните на значке файла Письмо в папке Сегодняшняя работа, а затем закройте графический редактор Paint.

7. Удалите файл, ярлык и папку

Удалите файл Письмо из папки Сегодняшняя работа. Затем закройте папку и удалите ее ярлык с рабочего стола.

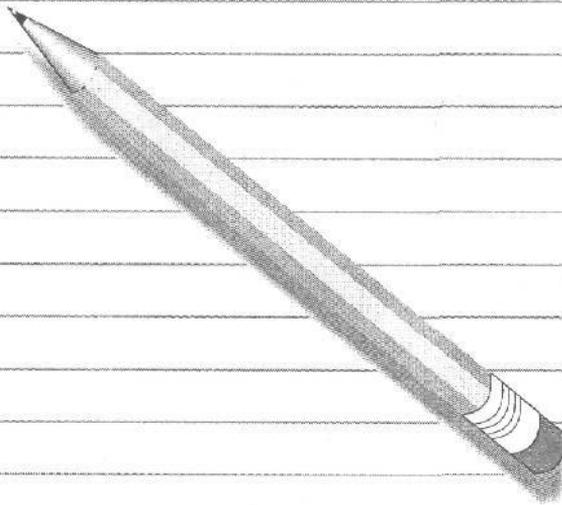
8. Достаньте из Корзины удаленный файл

Дважды щелкните па Корзине и перетащите файл Письмо обратно на рабочий стол.

Часть

III

Внутри Windows



В этой части...

Первая половина этой книги была посвящена основам Windows 98: вы научились правильно пользоваться мышью, свободно перемещать по экрану окна, а также в нужное время нажимать нужные кнопки. Кроме того, вы теперь можете объяснить программам Мой компьютер и Проводник, чего вам хочется.

Ну что ж, вас можно поздравить! Вы прошли половину пути, и то, что вам еще предстоит изучить, не представляет собой ничего сложного. Поскольку основы вы уже освоили, самое время перейти к вещам более серьезным. В следующих темах вы научитесь запускать программы и открывать в них файлы. Вы также научитесь сохранять файл после работы с ним. И, наконец, вы узнаете, как вывести файл на принтер, в том случае, если решите, что он того заслуживает.

Запуск программ

Цель обучения:

- ✓ Запустить программу из меню Пуск
- ✓ Запустить программу с рабочего стола
- ✓ Запустить программу в окне Мой компьютер
- ✓ Запустить программу в окне Проводник
- ✓ Запускать программу в окне Выполнить

Вы должны уметь:

- Пользоваться мышью (урок 2.1)
- Перемещать окна (урок 3.3)
- Пользоваться панелью задач (уроки 4.1, 4.3 и 4.4)
- Вызывать меню Пуск (урок 4.2)
- Открывать МОЙ КОМПЬЮТЕР (урок 5.2)
- Открывать ПРОВОДНИК (урок 5.6)

И Windows — это тот же рабочий стол. Когда вы начинаете с ним работать, он безупречно чист. Точно так же, как вам необходимо вынуть скоросшиватель из ящика стола, прежде чем скреплять бумаги с его помощью, чтобы начать работу в Windows, необходимо загрузить нужную программу.

Уроки этой темы помогут вам достать программу из ящика вашего компьютера. Вообще-то, для этого есть несколько способов, но в дальнейшем мы будем использовать только тот, который описан в первом уроке. (Остальные приведены здесь для тех, кто хочет знать абсолютно все.)

Урок 6*1. Запуск программы из меню Пуск

К тому времени, когда вы дойдете до этого места, вы, возможно, уже будете знать, как запускать программы, используя меню Пуск. Но в случае, если вы что-то подзабыли, обратитесь к следующим инструкциям. К тому же, совсем неплохо собрать воедино все способы запуска программ. Ниже рассказано, как загрузить графический редактор Paint.

1. **Нажмите кнопку Пуск и выберите в главном меню пункт Программы.**
Рядом с основным меню появится список-программ.
2. **Выберите пункт Стандартные в списке программ.**
3. **Выберите Paint в открывшемся списке.**

Графический редактор Paint появится у вас на экране.

БОЛЬШИНСТВО программ во время инсталляции сами добавляют свои имена в меню Пуск, так что самый простой способ их запустить — выбрать соответствующий пункт.

Урок 6.2. Запуск программ с Рабочего стола

Существует три способа запуска программ с рабочего стола.

Во-первых, можно щелкнуть на значке программы (например, на значке Корзина), что приведет к ее запуску.

Во-вторых, вы можете создать ярлык программы и щелкнуть на нем мышью. Создавая ярлык, вы получаете удобную кнопку для запуска программы, которая может использоваться в дальнейшем.

И в-третьих, можно щелкнуть на рабочем столе правой кнопкой мыши и выбрать нужную программу из появившегося меню. Ниже описаны все три метода,

Запуск программы из значка на рабочем столе

1. **Щелкните на значке Мой компьютер.**
Windows 98 откроет окно Мой компьютер.
2. **Закройте окно Мой компьютер.**

Видите, как все просто, когда нужная программа уже имеет значок на рабочем столе? Вот почему ярлыки, описываемые в следующем подразделе, иногда бывают очень кстати. Создавая ярлыки для часто используемых программ или файлов, вы обеспечиваете моментальный доступ к ним,

Создание на рабочем столе ярлыка и запуск программы

ЕСЛИ на рабочем столе уже есть ярлык нужной вам программы, можете запустить ее быстро и без усилий, Однако не торопитесь создавать ярлыки сразу ко всем используемым программам; если вы запускаете программу только один раз, лучше воспользуйтесь каким-либо другим методом из описанных в этой теме. Но если вы планируете пользоваться данной программой часто, эффект от создания ярлыка значительно возрастает. Следуйте таким инструкциям.

1. Щелкните на рабочем столе правой кнопкой мыши.

2. Выберите Ярлык в меню Создать.

3. Щелкните на кнопке Обзор.

Появится окно, отдаленно напоминающее окно программы Проводник. Оно позволяет открывать папки с помощью двойного щелчка. А чтобы просмотреть другой диск, щелкните в поле Папка недалеко от верхнего края окна.

4. Дважды щелкните на папке Windows.

Я буду использовать папку Windows как пример, поскольку в ней довольно много программ.

5. Дважды щелкните на файле Calc.

6. Щелкните на кнопке Далее.

7. Наберите "Калькулятор" в поле, где вас попросят указать название ярлыка, после чего щелкните на кнопке Готово.

Ярлык к программе Калькулятор, появившийся на вашем рабочем столе, готов. Щелкните на нем, и программа Калькулятор предстанет перед вами на экране. Не бойтесь передвинуть ярлык в более удобное для него место на экране. Можно, кстати, создать целую папку, наполнив ее ярлыками к вашим любимым программам и файлам.

Запуск программы из контекстного меню рабочего стола

Некоторые программы сами добавляют себя в специальное секретное меню (называемое также *контекстным*), которое появляется из ниоткуда, когда вы щелкаете правой кнопкой мыши на незанятой области рабочего стола.

1. Щелкните на рабочем столе правой кнопкой мыши.

Появится то самое секретное меню. (Ну, в общем-то, никакого секрета здесь нет, поскольку вы уже видели подобное меню в предыдущих разделах.)

2. Выберите из контекстного меню пункт Создать.

Windows 98 предоставляет вам право выбора из нескольких программ, как показано на рис. 6.1.

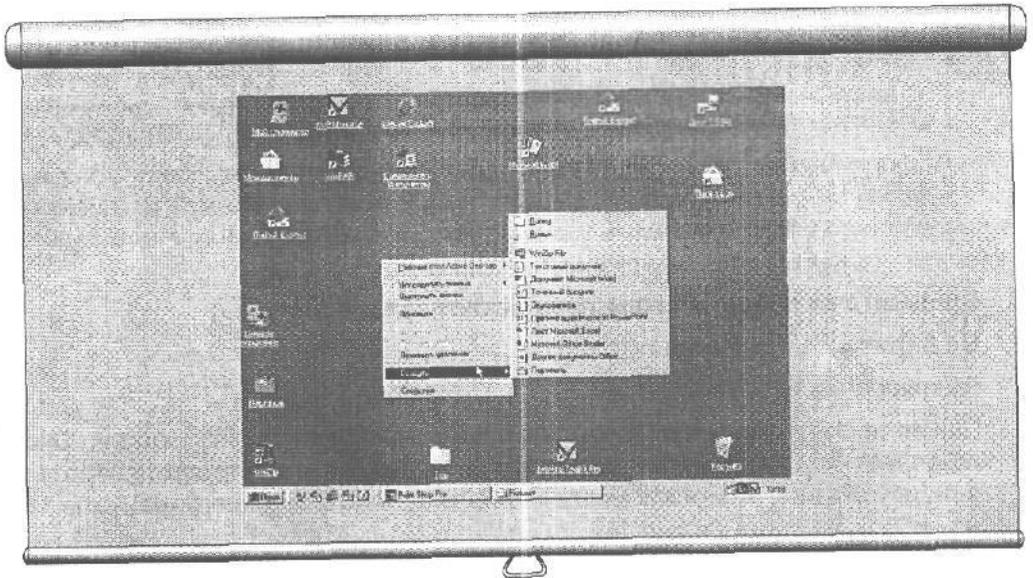


Рис. 6.1. Щелчок правой кнопкой мыши на поверхности рабочего стола обеспечивает доступ к ряду программ

3. Выберите из меню пункт Текстовый документ.

В то же мгновение Windows 98 откроет окно Блокнот, где от вас будут ждать ввода каких-то оперативных данных.

Многие программы сами добавляют себя в контекстное меню рабочего стола, обеспечивая тем самым быстрый вызов.

Урок 6.3. Запуск программы в окне Мой компьютер

Сам запуск программы в окне МОЙ КОМПЬЮТЕР не представляет особого труда, гораздо труднее отыскать нужную программу. Если вы знаете имя папки, где находится интересующая вас программа, то для ее запуска сделайте следующее.

1, Щелкните на значке Мой компьютер.

Перед вами откроется окно, отображающее диски вашего компьютера.

1. Щелкните на значке диска C.

3. Щелкните на папке Windows.

4. Щелкните на значке Calc.

Загрузится программа Калькулятор. Если вы точно не знаете, в какой папке находится нужная вам программа, у вас, возможно, возникнут проблемы. В этом случае можно сделать ставку на программу Поиск, описанную в теме 4.

При этом загрузится программа Калькулятор, о чем можно будет судить по окну, вылезшему на экран. Так же как и в окне Мой компьютер, запуск программы в окне Проводник может вызвать затруднения, если вы не знаете точного имени папки, в которой обитает нужная программа.

6. **Закройте окно** Калькулятор.
7. **Щелкните на папке** Сегодняшняя работа.

Содержимое папки тут же разместится в правой половине окна Проводник.

8. **Щелкните на файле с именем** Письмо.

Этот трюк продемонстрирует вам еще один способ открытия программ, поддерживаемый Windows 98: щелчок на файле приводит к тому, что Windows 98 сначала запускает программу, создавшую этот файл, а затем загружает в открытую программу сам файл.



Имя программы и имя файла — две абсолютно разные вещи. Имя программы (например, Калькулятор) предназначено для пользователей, а имя файла (в данном примере — `Calc`) придумано сугубо для компьютеров и тех, кто их программирует.

Урок 6.5. Запуск программы в окне Выполнить

Вам, вероятно, еще не приходилось иметь дело с этим окном, но от случая к случаю наверняка придется к нему прибегать. Особенно это понравится тем компьютерным маньякам, которые были без ума от традиционной подсказки в DOS, поскольку данное окно возвратит их к незабываемым стародавним временам, когда людям, вместо того чтобы просто навести указатель мыши на нужную картинку и сделать щелчок, приходилось набирать полное имя программы и нажимать `<Enter>`. Windows 98, проявляя уважение к представителям старой школы компьютерщиков, позволяет загружать программы путем указания нужного имени в окне ВЫПОЛНИТЬ, которое появляется на экране после выбора из меню Пуск пункта ВЫПОЛНИТЬ. Ниже рассказывается, как это сделать, если вам это все еще интересно.

1. **Нажмите кнопку** Пуск.
 2. **Выберите из меню пункт** Выполнить.
- Появится окно, похожее на то, что изображено на рис. 6.3.
3. **Наберите в поле** Открыть путь и имя программы и щелкните на ОК.



Вот тут задача несколько осложняется. Вам уже не достаточно знать только имя файла программы, как вы, возможно, предполагали. Теперь вы должны знать и путь к ней, *Путь* — это местоположение программы на жестком диске, и работает он так же, как Атлас автомобильных дорог, помогая компьютеру найти нужный файл.

Прежде всего, путь содержит букву диска со следующим за ней двоеточием. Далее в пути перечисляются папки, которые компьютер должен последовательно открыть,

чтобы найти файл. Предположим, вам нужна программа Нож, расположенная в каталоге Морковка, а Морковка находится в каталоге Овощи, который, в свою очередь, размещается в каталоге Продукты. И вся эта кухня помещается на диске С.

Да, еще один момент: все имена папок должны быть разделены в списке символом \.

Так вот, путь к программе Нож будет выглядеть следующим образом:

С:\Продукты\Овощи\Морковка\Нож, и это именно то, что вы вынуждены будете набрать в окне, представленном на рис. 6.3.



Рис. 6.3. Окну Запуск программы требуются точные имя и местоположение программы для того, чтобы ее запустить

Рис. 6.4. Компьютер даст вам знать, если попытки найти файл не увенчались успехом

Когда вы щелкнете на ОК, меню Пуск воспользуется этим путем, как картой, чтобы отыскать программу Нож, Как только программа будет найдена, она запустится и появится у вас на экране.

Скорее всего, вы редко будете использовать окно ВЫПОЛНИТЬ в своей работе, но тем не менее... К тому же, вы теперь знаете, что означает слово "путь".

И последнее: если компьютер не находит заказанной программы (достаточно сделать одну-единственную ошибку в имени пути, и он будет обескуражен), то на экране появится окно с соответствующим сообщением, представленным на рис. 6.4.



Окно Обзор, которое мы использовали в уроке 6.2, также позволяет сразу ввести путь и имя нужной программы, минуя утомительные путешествия по дебрям меню.

Совет. Если вы хотите быстро подключиться к какому-то узлу Internet, можете просто набрать адрес узла в окне Запуск программы. Windows 98 автоматически загрузит Internet Explorer и подключит вас к указанному узлу.

- Проверим успехи
- Вы усвоили урок, если можете:
- Запустить программу из меню Пуск
- Запустить программу с рабочего стола
- Запустить программу в окне Мой компьютер

124 Часть III. Внутри Windows

- Запустить программу в окне **ПрОВОДНИК**
- Запустить программу в окне **ВыПОЛНИТЬ**

Тесты

Для каждого вопроса найдите правильный ответ. (Помните, что правильных ответов может быть несколько.)

- 1. Чем отличается имя программы от имени файла?**
 - а) Первое предназначено для пользователей, а второе — для компьютеров
 - б) Первое может состоять более чем из 255 символов, а второе — нет
 - с) Первое является торговой маркой, а второе — нет
 - д) Первым дразнят друг друга в школе, а вторым — нет
- 2. Самым удобным средством для запуска программ является следующее.**
 - а) Меню Пуск
 - б) Проводник
 - с) Мой компьютер
 - д) UNIX
- 3. Windows 98 может создавать ярлыки к следующим объектам.**
 - а) Программы
 - б) Папки
 - с) Файлы
 - д) Консервные банки
- 4. Когда вы щелкнете на имени файла, Windows делает следующее.**
 - а) Выдает сообщение об ошибке
 - б) Открывает файл
 - с) Открывает файл, если удастся определить **программу**, для этого предназначенную
 - д) Корчится в агонии
- 5. Путь нужен, чтобы:**
 - а) Оставлять на нем крошки от печенья
 - б) Подсказать компьютеру, где находится файл
 - с) Выводить на экран файлы текущей папки
 - д) Выводить на экран папки текущего диска

Упражнения

Здесь вы попрактикуетесь в запуске программы WordPad всеми возможными способами, Закрывайте WordPad после каждого выполненного пункта.

1. Щелкните на значке WordPad в меню кнопки Пуск.
2. Наберите `C:\Windows\Write` в окне Запуск Программы и нажмите <Enter>.
3. Находясь в окне Мой компьютер, щелкните на файле Write, расположенном в папке Windows.
4. Находясь в окне Проводник, щелкните на файле Write, расположенном в папке Windows.
5. Щелкните на файле ПИСЬМО в папке Сегодняшняя работа .
6. Создайте на рабочем столе ярлык к файлу ПИСЬМО. (Намек. Вместо открытия окна Обзор и утомительных выборов среди множества папок можно сразу набрать в командной строке `C:\Сегодняшняя работа\Письмо.`)

Открытие или создание файла

Цель обучения:

- ✓ Создать файл на рабочем столе
- ✓ Открыть файл из программы
- ✓ Открыть файл, используя Мой компьютер или Проводник

Вы должны уметь:

- Использовать мышь (урок 2.1)
- Перемещать окна и изменять их размеры (тема 3)
- Открывать Мой компьютер и Проводник (тема 5)
- Запускать текстовый редактор WordPad (урок 4.2)

Художник создает картину раз и навсегда. Ему, как правило, не приходится возиться с ней после того, как краски высохли и работа представлена на всеобщее обозрение. Компьютеры в этом смысле несколько отличаются от картинок с выставки. После того как вы создали файл и сохранили его на диске, в один прекрасный день нам, возможно, захочется открыть его снова. Например, вы решите еще разок распечатать его содержимое либо слегка видоизменить письмо, в котором вы выражаете свое недовольство кредитной компании, чтобы обратиться к нему в совсем уж злобное послание в адрес другой недавно объявившейся фирмы.

Уроки этой темы научат вас загружать нужные файлы в нужные программы, т.е. тому, с чем вам придется не раз сталкиваться.

Урок 7.1. Открытие файла из программы

Вы случайно не чувствуете себя пуделем, которого заставляют прыгать сквозь все новые и новые обручи? Текстовый редактор WordPad подставит вам еще парочку, прежде чем вы сможете начать работу. Но, к счастью, большинство программ использует одинаковую схему открытия файлов. Ниже вы откроете файл ПИСЬМО из папки C:\Сегодняшняя работа.

1. **Нажмите кнопку Пуск.**
2. **Выберите WordPad в подменю Стандартные меню Программы.**
Щелкните на значке WordPad (он выглядит как маленькое перо, нависшее над страницей блокнота).
3. **Выберите пункт Открыть в меню Файл окна WordPad.**

Появится окно, очень похожее на то, что изображено на рис. 7.1. Обратите внимание на четыре основные области окна Открытие файла. В верхнем поле Папка указывается текущая папка, содержимое которой в виде папок и дисков располагается во второй, самой большой, области. Два остальных поля, определяющих имя и тип файла, размещаются в нижней части окна. Поскольку разные компьютеры имеют разные установки, ваш экран может выглядеть не совсем так, как на рис. 7.1.

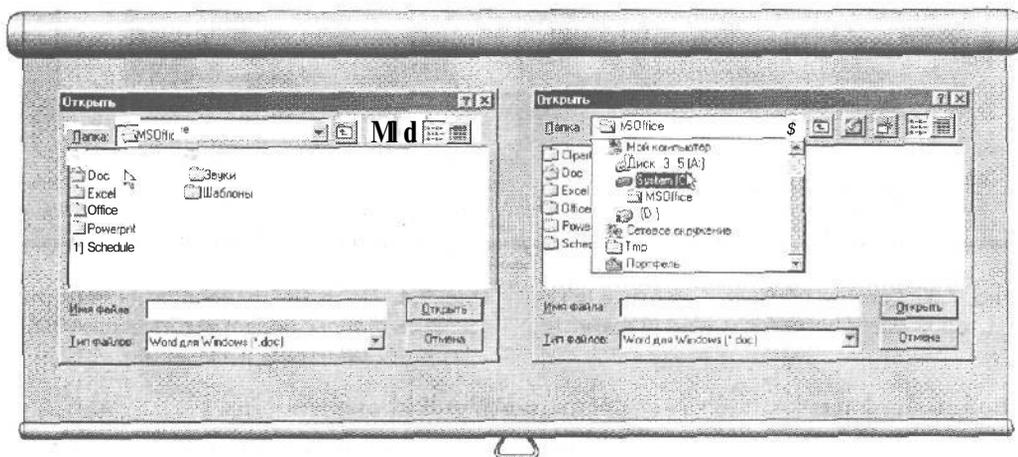


Рис. 7.1. Открывая файл, Windows-программы предлагают вам выбрать диск, папку и имя нужного файла

Рис. 7.2. Щелчок на диске C отображает папки и файлы формата WordPad

С помощью поля Тип файлов WordPad отфильтровывает те файлы, которые были созданы не им. Дело в том, что когда WordPad создает или сохраняет файл, он тайком добавляет в конец его имени буквы DOC, что позволяет ему в дальнейшем легко находить "свои" файлы.

Windows 98 упорно замалчивает эти пресловутые три буквы, известные как *расширение файла*, поскольку здравомыслящим людям знать о них вовсе не обязательно. На самом деле только программе WordPad (да еще некоторым компьютерным специалистам) есть до всего этого дело.

4. Щелкните в поле Папка.

Это позволит вам выбрать нужный диск, чтобы WordPad заглянул в него.

5. Выберите диск C из распахнувшегося в поле Папка списка.

Поскольку вам нужен файл, расположенный на диске C, выберите этот диск, как показано на рис. 7.2. WordPad отобразит файлы и папки диска C.

6. Выберите папку Сегодняшняя работа.

Окно тут же изменит свой вид, предоставляя вашему вниманию файлы и папки, разместившиеся в папке Сегодняшняя работа, как это видно из рис. 7.3.

7. Дважды щелкните на файле Письмо.

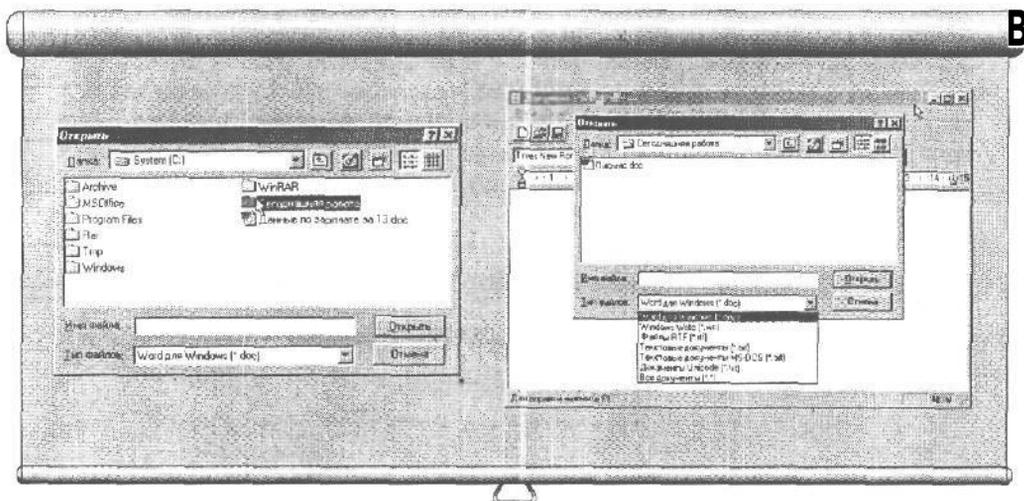


Рис. 7.3. Дважды щелкните на папке, в которой располагается искомый файл

Рис. 7.4. Поле Тип файлов позволяет отсеивать файлы, несоответствующие выбранному вами типу

Этот двойной щелчок подскажет программе WordPad открыть файл.

Замечание. Когда вы предлагаете программе открыть файл, она отображает файлы и папки, расположенные в текущей папке — последней папке, к которой вы обращались. Если файл, за которым вы охотитесь, находится в текущей папке, вы его тут же увидите. Если нужного файла нет, вам придется проделать некоторые финты, чтобы отыскать его, просматривая различные диски и папки.



Когда вы выберете команду Открыть в меню **Файл** какой-то программы, она автоматически отразит все созданные ею файлы, присутствующие в текущей папке.



К УПРАЖНЕНИЮ



К УПРАЖНЕНИЮ

Чтобы просмотреть содержимое других папок или дисков, дважды щелкните на нужной папке либо один раз в поле ПзПКа, чтобы выбрать нужный диск,

Хотя обычно в окне Открыть программы отображают только те файлы, которые они сами создали, вы можете заставить их показывать и другие файлы путем выбора определенного формата в поле Тип файлов.

Шаг назад

Вопрос. Щелкая на значках, я все глубже и глубже погружаюсь в ворох моих компьютерных папок. Однако могу ли я повернуть назад и начать сначала, если я случайно щелкнул не на том значке?

Ответ- Всякий раз, когда вы дважды щелкаете на папке либо на диске в окне Открытие файла какой-то программы, вы заставляете последнюю показывать вам содержимое выбранной папки или диска. Продолжая таким образом свои пощелкивания, вы приближаетесь к концу ответвления. И если нужного вам файла там не окажется, вам придется поворачивать обратно.

Чтобы пройти назад по тому же пути, щелкайте на значке маленькой папки с изображенной на ней стрелочкой, расположенной справа от поля **Папка**. Каждый щелчок возвращает вас на один шаг назад, вверх; по структуре папок. Когда в конце концов вы увидите значок **Мой компьютер**, можете начинать спускаться вниз другим маршрутом.

Урок 7.2. Открытие файла из программ Мой компьютер и Проводник

Послушайте, я не собираюсь тут дважды вас наказывать, вы ведь уже изучили этот трюк в уроке 5.4! Однако, если в тот день вы были больны и не смогли присутствовать на уроке, предлагаю вам грубый набросок того, что вы пропустили. Следуйте таким инструкциям, чтобы сделать то же самое, что и в уроке 7.1: загрузить файл **ПИСЬМО** в текстовый редактор WordPad.

1. **Откройте** Мой компьютер **или** Проводник.
2. **Щелкните на диске С.**
3. **Щелкните на папке** Сегодняшняя работа.
4. **Щелкните на файле** Письмо.

Windows 98 распознает засекреченное расширение файла, откроет текстовый редактор WordPad и загрузит в него файл с именем Письмо.

Если данный метод показался вам несколько странным, вернитесь к уроку 5.4.

Вопросы/Ответы

Вопрос. Как загрузить файл в текстовый редактор WordPad, если его имя не оканчивается на DOC?

Ответ. Когда вы предлагаете программе открыть файл, она автоматически отображает только те файлы, которые были созданы ею самой. Например, WordPad добавляет к именам своих файлов буквы DOC, и только файлы, оканчивающиеся на эти буквы, будут представлены в окне Открытие файла. Но что делать, если вам нужно загрузить в WordPad файл, к которому тот не имеет никакого отношения? Например, файл FLAPPER.TXT не будет представлен в окне, поскольку он оканчивается на TXT. Хотите исправить ситуацию? Воспользуйтесь полем Тип файлов. Щелкните на маленькой стрелке, направленной вниз, и выберите нужный вам тип файла, как показано на рис. 7.4. Таким образом вы отберете из всех файлов только те, которые вас интересуют.

Если вы хотите увидеть сразу все файлы текущей папки, выберите маску *.*. Но не очень-то обольщайтесь! Поскольку многие программы имеют тенденцию сохранять свои файлы в своем формате, вам вряд ли удастся открыть в своей программе файл "чужого" типа.

И последнее. Microsoft настолько тесно увязывает между собой свои программы, что у нормальных людей даже не возникает мысли приобрести что-нибудь новенькое у другой компании. Так, Microsoft Word for Windows и текстовый редактор WordPad используют одно и то же расширение DOC для идентификации своих файлов. Поэтому не удивляйтесь, увидев у себя на экране текстовый процессор Word вместо ожидаемого WordPad и наоборот.

Урок 7.3. Создание файла из контекстного меню рабочего стола

У вас не должно возникнуть никаких проблем при прохождении этого урока, поскольку вы уже знаете, как справиться с этой задачей. В теме 6 мы говорили о том, как загрузить программу прямо с рабочего стола. Этот трюк проходит и при создании файла, в чем вы сможете убедиться, выполнив следующее.

1. Щелкните на рабочем столе правой кнопкой мыши.

Появится пресловутое засекреченное меню. (Но для вас это уже не секрет, а неотъемлемая часть Windows 98.)

2. Выберите Создать из контекстного меню.

Windows 98 представит список файлов, которые могут быть созданы, как показано на рис. 7.5.

3. Выберите в появившемся меню пункт Текстовый документ.

Windows 98 тут же предоставит в ваше распоряжение программу Блокнот, ожидая от вас ввода каких-то экстренных данных.

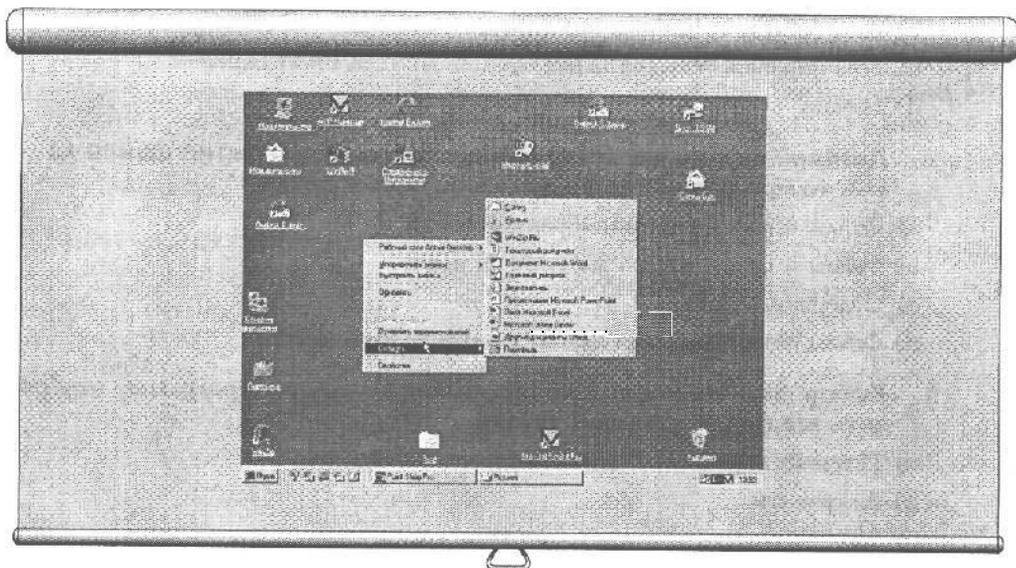


Рис. 7.5. Щелчок на рабочем столе правой кнопкой мыши открывает доступ сразу к нескольким программам

Многие программы сами добавляют себя в контекстное меню рабочего стола, что позволяет оперативно их вызывать.

Совет. Чтобы создать новый текстовый, звуковой или графический файл либо запустить одну из имеющихся программ, щелкните на рабочем столе правой кнопкой мыши и выберите **Создать** из контекстного меню.

• Проверим успехи

Вы усвоили урок, если можете:

- Запустить программу из меню **Пуск**
- Открыть файл из запущенной программы
- Открыть файл из программ **Мой компьютер** и **Проводник**
- Создать файл на рабочем столе щелчком правой кнопкой мыши

Тесты

Для каждого вопроса найдите правильный ответ. (Помните, что правильных ответов может быть несколько.)

1. Выбор команды **Открыть** из меню **Файл** любой программы приводит к отображению следующего.
 - а) Всех файлов вашего компьютера

132 Часть III. Внутри Windows

- b) Всех файлов, созданных этой программой
 - c) Всех файлов в текущей папке, созданных этой программой
 - d) Ничего
2. Двойной щелчок на папке или диске в окне **Открытие файла какой-то программы** позволяет увидеть следующее.
- a) Файлы и папки внутри выбранной папки
 - b) Файлы и папки внутри выбранного диска
 - c) Содержимое файла
 - d) Файлы, которые были созданы на другом компьютере
3. **Выбор этой строки в поле Тип файлов** вынудит программу **отобразить все файлы текущей папки**.
- a) Показать все
 - b) Документы
 - c) *.*
 - d) Все файлы (*.*)
-

Упражнения

Здесь, используя на деле полученные знания, вы откроете файл **Лес**, созданный в графическом редакторе **Paint**.

1. Щелкните на кнопке **Пуск**.
2. Откройте графический редактор **Paint**.
3. Загрузите в окно **Paint** файл **Лес**, находящийся в папке **Windows** на диске **C**.
4. Закройте **Paint**.
5. Откройте файл **Лес**, щелкнув на его имени в окне **Мой компьютер**.
6. Закройте **Paint**.
7. Откройте файл **Лес**, щелкнув на его имени в окне **Проводник**.
8. Закройте **Paint**.

Сохранение файлов

Цель обучения:

- ✓ Выбрать место для сохранения
- ✓ Сохранить результаты своей работы
- ✓ Сохранить файл В другом формате

Вы должны уметь:

- Делать щелчок (урок 2.1)
- Управлять окнами (тема 3)
- Открывать папки (урок 5.3)
- Запускать программы (урок 4.2)
- Открывать файлы (урок 7.1)

Вы, наверное, не раз замечали, что незаписанная сразу хорошая мысль может неожиданно улетучиться. Так вот, с компьютерами случается то же самое. Сохраняя файл, компьютер записывает всю информацию на диск, чтобы ею можно было воспользоваться в дальнейшем. И если этого не произойдет, весь ваш труд растворится, словно запах духов проходящей мимо девушки.



Вся сложность заключается в том, что многие компьютерные программы не сохраняют сделанное вами автоматически, и вам приходится делать это самостоятельно. У вас уже, наверное, возник справедливый вопрос: как часто следует сохранять файл? Ответ прост: сохраняйте свой труд, как только об этом подумаете. Ведь вы не знаете, когда в вашем офисе отключится электроэнергия или кто-то случайно выдернет ногой сетевой шнур, или ваш компьютер просто выйдет из строя.

Поэтому, если вы работаете с текстом, сохраняйте свой файл после **каждого** абзаца. В случае, если вы вдруг столкнулись с убийственно длинным предложением, тоже не

помешает сохраниться. Ну и, конечно же, сохраните все сделанные вами изменения по окончании работы с документом.

Кстати, при выходе из программы Windows сама предложит вам сохранить файл, если в нем были сделаны какие-то изменения. Тем не менее данная тема целиком посвящена тому, где и как сохранять в Windows 98 результаты вашей работы.

Урок 8.1. Где можно сохранять результаты работы

Вы уже, наверное, слышали это правило, когда изучали урок 5.1, но давайте вернемся к нему еще раз. Помещая файл на диск компьютера, сохраняйте его в папке с осмысленным именем. Например, всю корреспонденцию храните в папке **ПИСЬМА**. И если, к примеру, вы имеете дело с целой кучей деловых и личных писем, очень разумно будет создать в папке **Письма** две дополнительные папки: одну для деловых писем, другую — для личных. Затем распределите файлы по соответствующим папкам.

Если количество корреспонденции **по-прежнему** слишком велико, не колеблясь создавайте все новые и новые папки, разделяя файлы по датам создания. Тогда, поверьте, вы без особого труда отыщете нужное письмо, даже если оно было написано приблизительно в июне 1992 года и в нем вы требовали у телефонной компании объяснений по поводу невероятно высокого тарифа за звонок в Болгарию.

Ниже рассказывается, как создать подобную структуру папок.

1. Запустите Мой компьютер.

Щелкните мышью на этом значке, и откроется окно.

2. Откройте диск С.

Тот же трюк с двойным щелчком.

3. Щелкните правой кнопкой мыши на пустом месте окна диска С.

Появится знакомое меню.

4. Выберите Папка из меню Создать.

Появится новая, ожидающая ввода имени папка.

5. Наберите слово “Письма” и нажмите <Enter>.

6. Щелкните на вновь созданной папке Письма.

Папка Письма откроется.

7. Щелкните правой кнопкой мыши в окне папки Письма и выберите команду Папка из меню Создать.

8. Присвойте созданной вами папке имя Деловые письма.

9. Повторите п. 7 и создайте папку Личные письма.

В результате, если вы точно следовали указаниям, на вашем диске С появилась папка Письма с двумя вложенными папками — Личные письма и Деловые письма. Прodelав как-нибудь на досуге такую операцию, вы сможете убедиться в ее простоте.

Почему бы не разместить все папки на рабочем столе?

Рабочий стол на самом деле является не лучшим местом для размещения открываемых вами папок. Его гораздо удобнее использовать для ярлыков, позволяющих получить быстрый доступ к нужной папке. Это поможет вам избежать захламления рабочего стола и удобно разместить все папки на жестком диске.

Конечно, совсем не нужно бояться создавать новые разделы прямо на рабочем столе, как было с папкой **Письма**, которую мы разбили на папки **Деловые письма** и **Личные письма**. Но после того как вы создали папку **Письма** на своем рабочем столе, позаботьтесь о создании раздела **Тексты** на диске С и переместите в него папку **Письма**.

Урок 8.2. Как сохранить результаты работы

Все Windows-программы ведут себя абсолютно одинаково, когда вы, наконец, решаетесь сохранить свое творение. Вот как происходит запись файла в текстовом редакторе WordPad (выполняйте эти же инструкции, если вы работаете в каком-то другом приложении).

1. Запустите текстовый редактор WordPad, поискав его в меню Пуск.

WordPad находится в подменю Стандартные, которое, в свою очередь, скрывается за строкой Программы.

2. Наберите что-нибудь в редакторе WordPad.

Здесь вы вправе использовать всю свою фантазию. Например, наберите **Мама мыла раму**, если вы не в состоянии придумать что-либо оригинальное. Все равно что — лишь бы было что сохранять.

3. Выберите команду Сохранить из меню Файл.

Если бы вы сохранили этот файл раньше, программа просто-напросто повторила бы эту операцию, основываясь на предоставленной ей ранее информации. Но поскольку вы делаете это впервые, на экране возникнет диалоговое окно, изображенное на рис. 8.1.

4. Выберите диск С в поле Папка.

Поле Папка, как можно видеть на рис. 8.1, располагается в верхней части диалогового окна и поясняет, где WordPad намеревается сохранить ваш файл, если вы не выберете что-то другое. Но если вы планируете перейти к диску С, щелкните мышкой на маленьком черном треугольнике справа от поля Папка и выберите диск С из предложенного списка дисков и папок.

(Вы, конечно же, можете сохранить свое творение на любом другом диске, но в данном примере мы используем диск С.)

Диалоговое окно Сохранить как слегка видоизменится, чтобы отобразить все папки, обитающие на вашем диске С (рис. 8.2).

5. Щелкните мышью на папке Сегодняшняя работа.

Видите в раскрывшемся окне папку Сегодняшняя работа? Так вот, щелкните на ней два раза, и она откроется. Windows 98 покажет вам, что находится внутри этой папки.

Совет. Вы заблудились? Может быть, вы слишком углубились в ваши папки, и теперь ищете выход? Щелкните на маленькой папке со стрелкой (она находится рядом с полем Папка) и сделайте шаг назад. Продолжая в том же духе, вы постепенно пройдете все папки в обратном направлении. Теперь можете начинать все сначала.

6. Оставьте без внимания строку Тип файла.

Поскольку мы в данный момент работаем в редакторе WordPad, последний автоматически запишет ваш файл в своем собственном формате (именно поэтому к имени файла дописываются буквы WRI). WordPad, как, впрочем, и другие Windows-программы, на самом деле можно "надуть" и сохранить данные в другом формате, но этот секрет я вам открою чуточку позже.

7. Наберите "Чем занималась мама" в строке Имя файла вместо слова "Документ".

А теперь немного хороших новостей об именах файлов. Многие годы, имея дело с IBM-совместимыми ПК, пользователи могли использовать только 8 символов в имени файла. Это вынуждало их придумывать такие имена, как REPORT12 или 980122.

Теперь, с приходом на ваш компьютер Windows 98, имя файла может состоять из 255 символов, так что вы имеете полное право назвать свой файл Чем занималась мама, поскольку в нем повествуется о том, что мама мыла раму.

8. Щелкните на кнопке ОК.

Компьютер сохранит файл Чем занималась мама в папке на диске С.

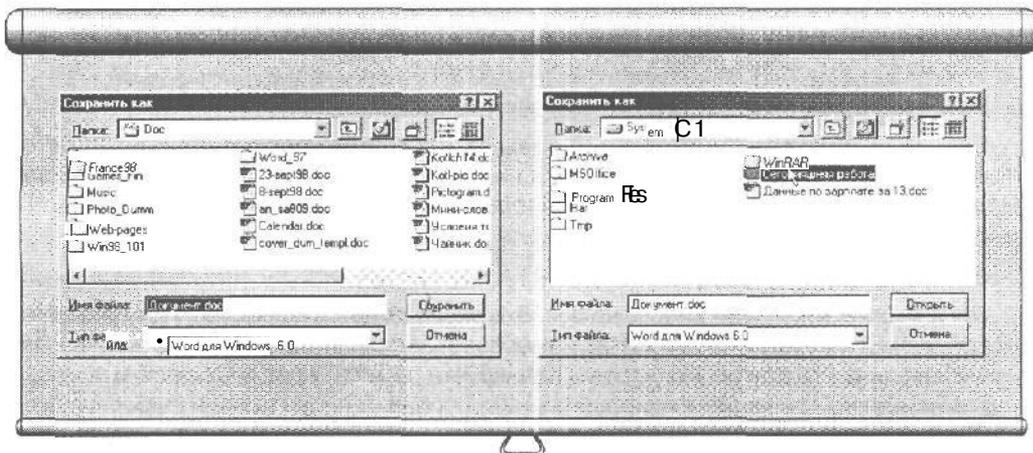


Рис. 8.1. Сохраняя файл первый раз, вы должны будете заполнить такую форму

Рис. 8.2. Выбрав диск С в поле Папка, вы увидите все папки, живущие на этом диске

Вопросы/Ответы

Вопрос. Окно Сохранение файла не позволяет завести новую папку для хранения в ней моего творения! Что делать?

Ответ. На протяжении долгих-долгих лет Windows-программы действительно не позволяли пользователю создавать новые папки или каталоги в процессе сохранения файла. К примеру, вы только что с помощью графического редактора Paint нарисовали довольно симпатичную сигару и собираетесь сохранить ее в уже существующей папке Сигары. Но тут выясняется, что сигара, которую вы только что изобразили, на самом деле — кубинская и ... сохранять ее нужно не иначе как в специальной папке **Кубинские сигары**, которой еще не существует. Как же вам создать эту самую новую папку внутри уже имеющейся, если вы в данный момент пытаетесь сохранить ваше детище? Спешу вас обрадовать: Windows 98 позволяет делать такой трюк — создавать новые папки и одновременно впервые сохранять файл. Для этого сначала откройте окно **Сохранить** как и перейдите к папке **Сигары**. Далее, как на рис. 8.4, щелкните на значке, изображающем папку со вспышкой в правом; верхнем углу. (Если вы не смогли ее найти, подводите указатель мыши к каждому значку, который вы увидите, до тех пор, пока в маленькой рамке под значком появится **Создание НОВОЙ папки**.) Если до этого вы все делали правильно, появится предложение присвоить новой папке имя. После того как вы проделаете эту операцию, войдите во вновь созданную папку, дважды щелкнув мышью, чтобы сохранить в ней вашу картинку.

Теперь, когда вы определили для своего файла имя, папку и диск, вам придется выполнить п. 3, если вы захотите повторно сохранить данный файл, Достаточно выбрать команду **Сохранить** в меню **Файл**, и WordPad автоматически сохранит измененный файл, руководствуясь тем же именем и тем же маршрутом, которые вы указали раньше.

А если я не укажу диск или папку, когда захочу сохранить файл?

Если вы настолько ленивы и не сделаете этого, программа попросту запишет ваш файл в текущую папку либо на диск, который в тот момент окажется случайно открытым. Обычно это означает, что программа сохранит ваш файл на том же диске и в той же папке, где она обитает сама, что существенно затруднит поиск этого файла.

В большинстве случаев программы заставляют вас выбрать какое-нибудь имя для сохраняемого файла. Однако если вы этого не сделаете, они самостоятельно назовут ваш файл, правда, совсем не оригинально, вроде **Без имени** или **Текст нового документа**.



Имена файлов могут состоять из 255 символов и включать в себя все буквы, цифры, а также некоторые распространенные символы. Давая файлу имя, нельзя использовать следующие символы: . , "/\ [] : * | < > + = ;

Урок 8.3. Сохранение В другом формате, или Команда Сохранить как

Народы, населяющие разные страны мира, говорят на разных языках. Так, человек, попавший в чужую страну, не сможет понять ни слова из того, что ему будут там говорить. Поэтому вполне естественно, что компьютерные программы, записывая файлы на диск, поступают таким же образом. Каждая из них сохраняет информацию в персональном формате, не понятном остальным программам.

Но, как и люди, знающие больше одного языка, некоторые Windows-программы могут считывать и сохранять данные в нескольких форматах одновременно.

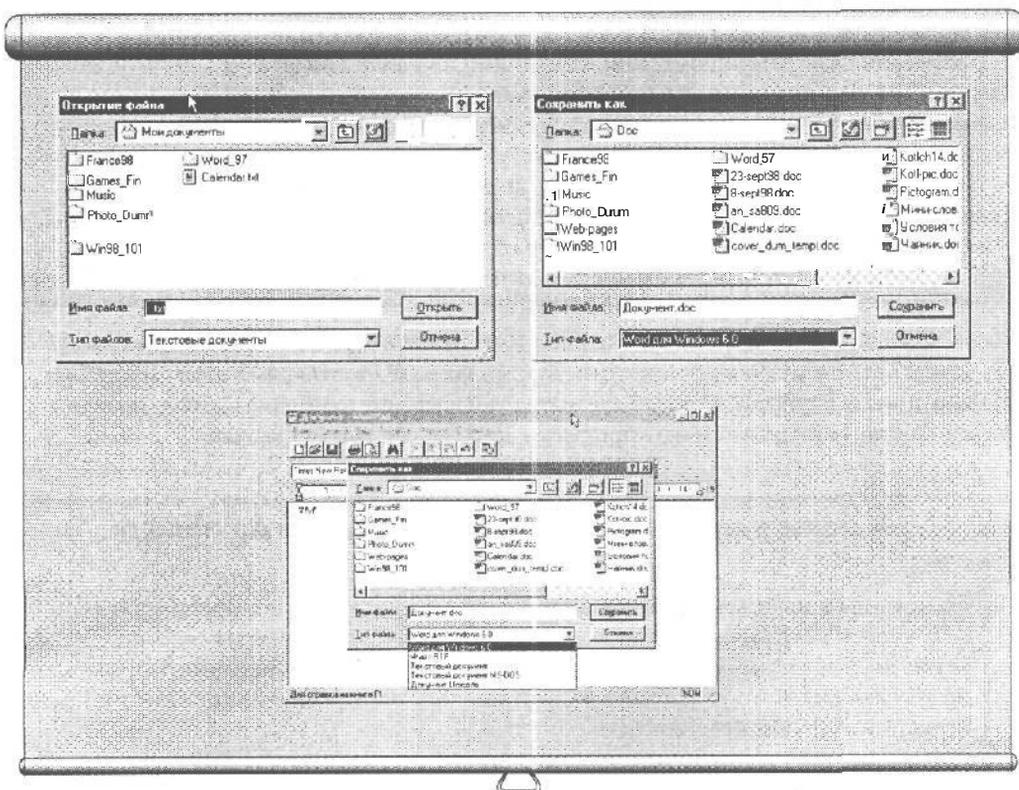


Рис. 8.3. Когда вы хотите открыть файл, Блокнот показывает все файлы своего формата в текущем каталоге

Рис. 8.4. Команда Сохранить как позволяет сохранять файлы в формате, отличном от обычного

Рис. 8.5. Щелкнув мышью на маленькой стрелочке справа от окна Тип файла, вы увидите список всех форматов, в которые программа может обратить ваш файл

Для сохранения файла в разных форматах используется команда Сохранить как. Чтобы продемонстрировать вам ее работу, создадим файл в текстовом редакторе WordPad и поместим его на диск в таком формате, чтобы БЛОКНОТ, другая Windows-программа, смогла его прочитать. Для начала давайте посмотрим, что произойдет, если вы, находясь в программе БЛОКНОТ, попытаетесь открыть файл, созданный в редакторе WordPad.

1. Запустите программу Блокнот.

На значке этой программы изображен маленький блокнотик, скрепленный спиралью, который располагается в группе Стандартные меню Пуск.

2. Выберите команду Открыть в меню Файл программы Блокнот.

Появится окно, изображенное на рис. 8.3.

3. Выберите диск С в окне Папка.

В окне ниже появятся файлы и папки диска С.

4. Выберите папку Сегодняшняя работа.

Теперь в своем окне вы увидите только те файлы, которые были записаны в формате, соответствующем формату программы Блокнот. И поскольку вы сохранили файл Чем занималась мама в формате WordPad, по всей видимости, он не будет отражен.

5. Выберите Отмена и закройте Блокнот.

Теперь давайте загрузим файл с именем Чем занималась мама в редактор WordPad и сохраним его в понятном для программы БЛОКНОТ формате.

1. Загрузите WordPad.

2. Выберите команду Открыть в меню Файл и откройте файл Чем занималась мама.

Как открыть файл, объяснялось в уроке 7.1. Наш файл находится в папке, которая в свою очередь размещается на диске С в папке Сегодняшняя работа.

3. Выберите команду Сохранить как в меню Файл.

На экране появится окно, которое позволит вам сохранить файл Чем занималась мама в каком-нибудь другом формате (рис. 8.4).

4. Выберите строку Текстовый документ в раскрывающемся меню Тип файла.

Щелкните мышью, подведя указатель к окну Тип файла, чтобы посмотреть, какие еще форматы использует WordPad (рис. 8.5). Затем выберите строчку Текстовый документ, чтобы сохранить файл Чем занималась мама как ASCII-файл, т.е. файл, который программа Блокнот сможет прочесть (в отличие от файла в формате WordPad, который этой программе просто не под силу).

5. Измените имя файла Чем занималась мама на Чем занималась мама.txt.

Таким образом, программа Блокнот сможет воспринять ваш файл как доступный. Как видите, эта программа не настолько мила, чтобы иметь дело с

140 Часть III. Внутри Windows

файлом, не разобравшись в нем. Для этого она смотрит на три последние буквы в имени файла (называемые еще *расширением*), которые Windows 98 обычно скрывает. Именно добавив к имени расширение TXT, вы указываете программе Блокнот прочитать файл.

6. Загрузите программу Блокнот.

7. Откройте файл Чем занималась мама.

Теперь, когда вы сохранили свой файл как текстовый и добавили к имени файла расширение TXT, Блокнот примет его как старого знакомого. Потому что он и включит файл Чем занималась мама в список файлов, которые можно открыть, т.е. сделает то, чего не мог сделать раньше, в п. 4 первой части нашего урока.

Вопросы/Ответы

Вопрос. Нельзя ли сэкономить время, попросту переименовав файл Чем занималась мама в файл с именем Чем занималась мама.txt, чтобы затем прочитать его в программе БЛОКНОТ?

Ответ. Нет, простое переименование файла с помощью команды Переименовать не даст желаемого результата. Переименованный файл, конечно, появится в списке доступных для программы БЛОКНОТ файлов, и программа даже попытается его прочесть. Но она "выплюнет" этот файл как "несъедобный", как только узнает, что он записан в непонятном формате.

LJ Проверим успехи

Вы усвоили урок, если можете:

- Сохранить файл
- Сохранить файл в другом формате
- Сохранить файл вовремя

Тесты

Обведите букву, которая, по вашему мнению, соответствует правильному ответу. (Имейте в виду, что на некоторые вопросы есть несколько правильных ответов.)

1. Сохраняйте сделанное вами...
 - a) По завершении всей работы
 - b) После каждой страницы
 - c) После каждой главы
 - d) Всякий раз, когда вы об этом подумаете

2. **Windows-программы позволяют создать новую папку по ходу сохранения файла.**
 - a) Совершенно верно
 - b) Совершенно неверно
 - c) Иногда возможно
 - d) Ни при каких обстоятельствах
3. **Имя файла не может превышать следующего количества символов.**
 - a) 8
 - b) 16
 - c) 64
 - d) 255
4. **Имя файла не должно содержать следующих символов.**
 - a) , "\ /
 - b) [] : * |
 - c) < > + = ;
 - d) @ ! # \$ %
5. **Изменение расширения в имени файла позволяет другим программам, работающим в своем формате, прочесть его.**
 - a) Совершенно верно
 - b) Совершенно неверно
 - c) Иногда возможно
 - d) Ни при каких обстоятельствах

Упражнения

1. Создайте файл в текстовом редакторе WordPad и сохраните его в формате RTF.

Формат RTF — это что-то вроде формата ASCII, но похитрее. С ним могут работать почти все программы, плюс ко всему, в отличие от обычного формата ASCII, формат RTF сохраняет многие достоинства форматирования документа (например, выделение фрагментов текста полужирным, курсивным шрифтом либо подчеркиванием), а также всяческие другие примочки.
2. Выберите команду **Открыть** из меню **Файл** редактора WordPad. Когда у вас на экране появится окно **Открытие файла**, как изображено на рис. 8.3, попробуйте попутешествовать по своему жесткому диску (с помощью двойного щелчка мыши на **значках**, изображающих как открытые, так и закрытые папки), пока не просмотрите все его содержимое.

142 Часть III. Внутри Windows

Для того чтобы просмотреть содержимое какой-либо папки, просто щелкните на ее значке. Чтобы вернуться на шаг назад, выберите значок, изображающий папку со стрелкой (рис. 8.6).



Рис. 8.6. Каждый щелчок мыши на закрытой папке все больше погружает вас вглубь иерархии, а щелчок на значке, изображающем папку со стрелкой, возвращает вас назад

Печатаем файл

Цель обучения:

- ✓ Подключить новый принтер
- ✓ Отослать информацию на печать
- ✓ Настроить принтер

Вы должны уметь:

- Запускать программу из Windows 98 (тема 6)
- Открывать файл в Windows 98 (тема 7)
- Пользоваться мышью при работе с окнами (урок 2.1)

Windows значительно облегчает процесс распечатки документов, за исключением случая, когда ваш принтер любит пожевывать бумагу. (Если же бумага мнется слишком часто, мой вам совет — отнесите эту чертову бестию в мастерскую на **капитальный** ремонт! Так вы, по крайней мере, сохраните свои нервы.)

Эта тема поможет вам разобраться, каким образом ваши собственные мысли с экрана монитора могут попасть на бумагу, чтобы ими можно было с кем-нибудь поделиться. Если же они (мысли) не представляют собой ничего ценного, из их распечаток можно будет сделать самолетки.

Если у вас нет принтера или вы не собираетесь ничего печатать, можете смело переходить к теме 10. Наша книга — не колледж, где заставляют учить латынь даже того, кто мечтает о карьере всего-то налогового инспектора.

Урок 9.1. Как подключить новый принтер

ЕСЛИ ВЫ ТОЛЬКО ЧТО принесли домой новый принтер и собираетесь подключить его к своему компьютеру, вам не остается ничего другого, как выполнить наши инструкции.



Прежде чем подключить принтер к разъему своего компьютера, убедитесь, что вы сохранили все сделанное, закрыли Windows 98 и отключили компьютер от сети.

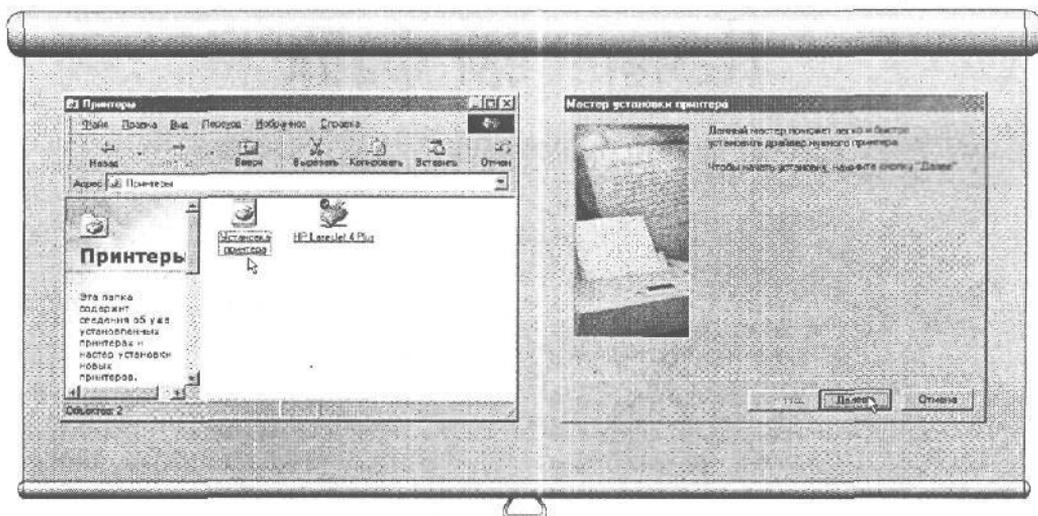


Рис. 9.1. Чтобы отыскать значок Установка принтера, щелкните на папке Принтеры, расположенной в окне Мой компьютер

Рис. 9.2. Мастер установки принтера сам задаст вам все интересующие Windows 98 вопросы и установит новый принтер

1. Поставьте принтер на стол рядом с компьютером.

Совсем не обязательно, чтобы он находился на том же самом столе, просто удостоверьтесь, что кабель достает от принтера до компьютера. (Длина кабеля обычно не превышает двух метров.)

2. Подсоедините разъем кабеля вашего принтера к параллельному порту компьютера.

Параллельный порт расположен на задней панели системного блока. Как правило, это самый большой по размеру порт, так как он имеет 25 дырочек (пересчитайте сами, если не верите).

3. Щелкните на папке Принтеры, расположенной в окне Мой компьютер.

Вы можете щелкнуть на строке Принтеры в подменю Настройка меню Пуск. И то, и другое обеспечит вам попадание в окно Принтеры, изображенное на рис. 9.1.

4. Щелкните два раза на значке Установка принтера.

В тот же момент Мастер установки принтера (рис. 9.2) поведет вас через все преграды, возникающие на пути установки принтера, подсказывая по ходу дела, если что-то не получается.

5. Щелкните на кнопке Далее.

Мастер установки принтера вытащит на экран впечатляющее своими размерами меню, в котором слева вы увидите названия фирм-производителей, а справа — названия моделей различных принтеров.

6. Щелкните на названии производителя вашего принтера, после чего отыщите справа купленную вами модель и также щелкните на ней.

Возможно, вам придется пару раз пробежаться по списку производителей вверх-вниз. В таком случае воспользуйтесь полосой прокрутки, расположенной справа от списка. (С полосами прокрутки мы разбирались в уроке 3.4, если вы вдруг забыли.) Когда вы наконец отыщите того, кто сделал ваш принтер, щелкните на его имени и выберите соответствующую модель в перечне, который раскроется справа.

7. Щелкните на кнопке Далее.

Windows может порой задавать неуместные или глупые вопросы наподобие "Какой порт вы собираетесь использовать?". Укажите порт, который уже подсвечен на экране (его имя — LPT1: Порт принтера).

8. Удостоверьтесь, что кнопка Да отмечена, и щелкните на кнопке Далее.

Если вы хотите, чтобы Windows 98 использовала ваш принтер как принтер по умолчанию и выбирала каждый раз именно его, когда вы соберетесь что-нибудь распечатать, отметьте кнопку Да. Если же вы пользуетесь сразу несколькими принтерами и планируете периодически переключаться с одного на другой в процессе работы, щелкните на кнопке Нет.

9. Подключите принтер к сети питания.

10. Включите принтер.

Он радостно взвизгнет, возвращаясь к жизни и сообщая вам о своей готовности.

11. Проверьте, отмечена ли кнопка Да, и щелкните на кнопке Готово.

Это даст принтеру команду распечатать контрольную страницу, что поможет вам определить, как у него сложились отношения с компьютером.

Что если моего принтера нет в предложенном списке?

ЕСЛИ В списке, который предлагает Windows, вашего принтера нет, выберите кнопку Установить С ДИСКА. Затем обыщите коробку от вашего нового принтера на предмет прилагаемых к нему дискет. Иногда компьютеру нужна дополнительная информация, чтобы найти общий язык с подключаемым к нему принтером. Поэтому некоторые принтеры снабжаются специальными инсталляционными программами, помогающими справиться с этой проблемой. В этом случае, как мне ни неприятно говорить об этом, придется сесть и почитать руководство или описание к вашему принтеру, чтобы все выяснить.



Прежде чем что-нибудь печатать, убедитесь, что принтер включен, а вилка вставлена в розетку.



Windows 98 работает с большинством принтеров, присутствующих на рынке.

Урок 9.2. Как отослать информацию на принтер

Как вы сами скоро убедитесь, выполнив следующее упражнение, в Windows 98 нет ничего проще, чем отослать информацию на принтер.

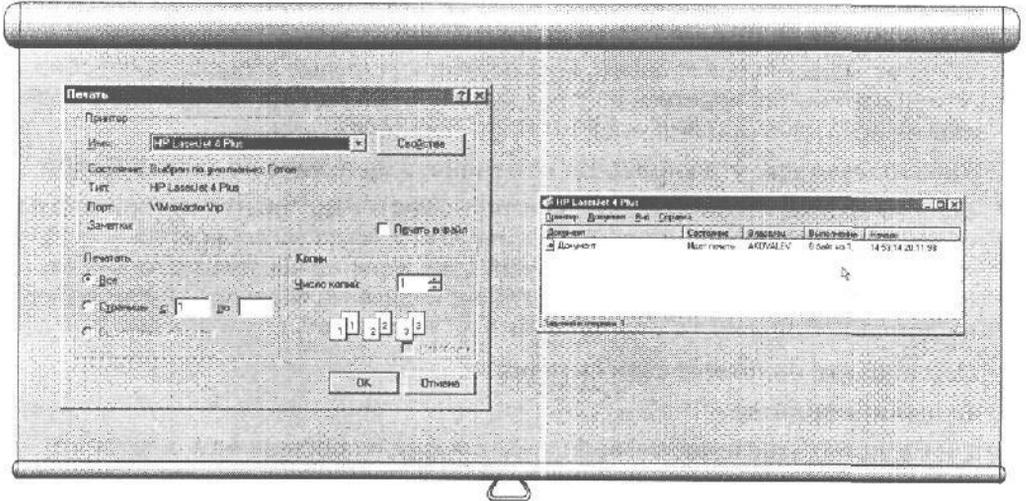


Рис. 9.3. WordPad задаст вам пару-тройку вопросов, прежде чем отправить файл на печать

Рис. 9.4. Очередь на печать — это "дядя Степа милиционер", перенаправляющий файлы на принтер

1. **Загрузите текстовый редактор WordPad.**
2. **Откройте файл Письмо из папки Сегодняшняя работа.**
3. **Выберите Печать в меню Файл редактора WordPad.**

WordPad выдаст на экран диалоговое окно, точь-в-точь как на рис. 9.3.

В разных программах функции печати действуют по-разному. Одни предлагают вам распечатать сразу несколько страниц, другие могут приказать принтеру использовать разноцветную бумагу. (В уроке 9.3 вы ознакомитесь с самыми распространенными установками для принтера.)

4. **Щелкните на кнопке ОК.**

Как только вы выберете ОК, WordPad забросит ваш файл в так называемую очередь на печать (если вы не знаете, что это такое, взгляните в приведенную ниже врезку "Что такое очередь на печать").



Что такое "очередь на печать"

Очередь на печать (рис. 9.4) играет очень важную роль постового милиционера, постоянно удерживающего целые толпы файлов от попыток прошмыгнуть на принтер в одно и то же время. Дело в том, что любой нормальный человек вполне может отсылать файлы на печать со скоростью, намного превышающей скорость работы принтера. Чтобы избежать всевозможных "пробок" и других дорожных неразберих, файлы выстраиваются в очередь, чтобы можно было отправлять их на печать организованно, один за другим.

Очередь на печать по своей природе очень скромна. Несмотря на свою важную роль, она, пока вы печатаете, находится на заднем плане, как в прямом, так и в переносном смысле. Вы, наверное, с трудом сможете разглядеть аккуратный значок принтера, который сидит рядом с часами, пока идет печать. Кстати, если вам не терпится поиграть, можете несколько видоизменить очередь на печать. Для этого дважды щелкните на значке, о котором упоминалось выше, чтобы вывести очередь файлов на экран. Затем захватите мышкой файл, находящийся в самом низу списка, и проташите его наверх, в начало очереди. Таким образом, этот файл будет допущен к распечатке, минуя весь длинный список (если он у вас длинный).

Кроме всего прочего, вы можете отменить печатанье файла. Если вы передумали, щелкните на имени вашего файла правой кнопкой мыши и выберите **Отменить печать** в меню, которое не замедлит появиться на экране.

Урок 9*3* Настройка параметров принтера

Может случиться, что в один прекрасный день вам вдруг захочется чего-то большего. Например, у вас появится еще один принтер и вы непременно захотите на него переключиться.

Или, может быть, вам захочется изменить размеры бумажного листа либо вы решите использовать какие-то особенные, более пикантные, возможности новой модели вашего принтера. Все это осуществляется посредством команды **Печать**, которая находится в меню **Файл** большинства приложений.



Однако здесь есть одно "но". Вследствие того, что разные модели принтеров работают по-разному и имеют различные характеристики, не исключено, что ваша команда **Печать** будет работать отлично, но не в смысле "превосходно", а не совсем так, как я только что описал.

Здесь вы узнаете, как осуществить все необходимые настройки, если ваш шеф наконец-то разорился на бесшумный лазерный принтер. Строго говоря, установки для разных моделей выглядят по-разному, но суть у них, уверяю вас, одна.

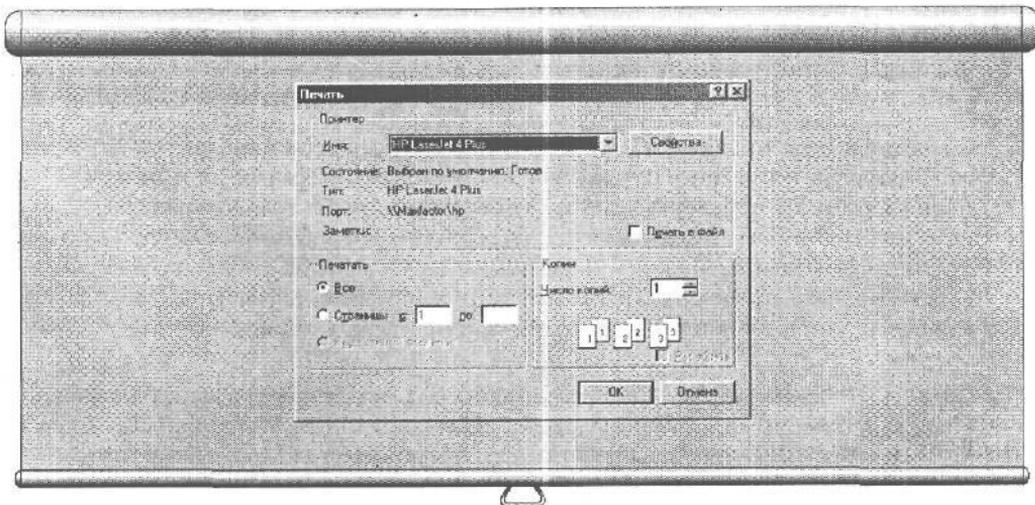


Рис. 9.5. Настройка параметров принтера с помощью команды *Печать* из меню *Файл*

1. Загрузите текстовый редактор WordPad.

Впрочем, подойдет любая другая программа, но лучше используйте эту, так как вы наверняка уже наловчились запускать ее без лишних усилий.

2. Выберите Печать из меню Файл.

Появится диалоговое окно наподобие приведенного на рис. 9.5.

3. Настройте параметры вашего принтера и щелкните на ОК.

В табл. 9.1 рассказывается, что означают некоторые параметры, Одни из них находятся тут же, на первой панели, другие появятся, если вы щелкнете на кнопке СВОЙСТВА, расположенной рядом.

Таблица 9.1. Параметры команды Печать

Параметр	Описание
Имя	Пользователи, к компьютеру которых подключено сразу несколько принтеров, могут здесь выбрать тот, который им нужен в данный момент. Если вы не сделаете выбор, Windows остановится на принтере, используемом по умолчанию
Печатать	Обычно вы распечатываете все свои страницы. Но если вам вдруг понадобилось вывести только некоторые из них, например с третьей по шестую, вы можете указать это здесь
Копии	А этот параметр работает как копировальная машина. Здесь вы будете указывать число необходимых вам копий
Печать в файл	Windows запрашивает имя файла, а затем перенаправляет ваш вывод на печать в файл (используется крайне редко)
Параметры	Если у вас есть такая кнопка, щелкните на ней, и откроется дополнительный набор параметров вашей программы_____

Параметр	Описание
	Щелкните на пункте Свойства , чтобы расширить возможности для выбора следующих параметров.
Размер бумаги	Здесь вы можете указывать размеры бумажного листа, с которыми позволяет работать ваш принтер
Расположение	Некоторые принтеры при печати умудряются втискивать сразу две, а то и четыре страницы на один лист. Вы увидите в меню эту опцию, если ваш принтер способен на такое
Ориентация	Книжная ориентация означает, что информация будет расположена обычным образом (примерно так, как размещается портрет вашего прадеда на стене гостиной), Альбомная ориентация позволит повернуть лист горизонтально, как если бы вы собрались печатать пейзаж
Подача бумаги	Бумага может подаваться по-разному, например рулоном, стопкой или из лотка. Укажите ваш способ именно здесь
Разрешение	Расположенный в меню Графика , этот параметр отвечает за качество печати вашего рисунка

- Проверим успехи
Вы усвоили урок, если можете:
- Подключить принтер
- Отослать информацию на принтер
- Настроить принтер

Урок 9.4. Печать файла из программы Мой компьютер или Проводник

Распечатать файл можно прямо из программы **МОЙ КОМПЬЮТЕР** или **ПРОВОДНИК** либо с рабочего стола, если на нем есть значок файла. Но, увы, вы будете бессильны, когда вам потребуется изменить перед этим параметры печати. Это будет видно из следующего примера.

1. **Запустите** Мой компьютер и **найдите папку** Сегодняшняя работа.
2. **Щелкните правой кнопкой мыши на файле** Письмо.
3. Выберите **Печать из контекстного меню**.

Windows немедленно отошлет файл Письмо на ваш принтер, не дав вам ни малейшего шанса узнать или подкорректировать какие-нибудь уста-

150 Часть III. Внутри Windows

новки принтера. Вы не сможете выбрать ни количество нужных вам копий, ни, к примеру, необходимый именно сейчас принтер, если у вас их несколько.

Если вы вспомнили о каких-то сиюминутных изменениях, которые вы еще хотели бы внести, считайте, что вам не повезло. Щелкнув на кнопке Отмена, чтобы отказаться от печати, вы не окажетесь в текстовом редакторе WordPad, где вы могли бы что-то изменить в последний момент. Нет, очередь на печать просто исчезнет, предоставляя вам загружать WordPad самому и вносить все изменения уже там.

ЕСЛИ Вы хотите поскорей получить копию какого-то письма, печатайте его либо прямо с рабочего стола, либо из программ Мой компьютер или Проводник, — это будет хорошей альтернативой. Но если вы до конца не уверены, что все параметры настроены именно так, как вам нужно, печать напрямую будет слишком поспешным действием.

Совет. Надо заметить, что большинство Windows-программ использует принцип WYSIWYG. Произносится сие как *визи-виг* (*wizzi-wig*) и представляет собой аббревиатуру от следующей длинной фразы: *What You See Is What You Get* (*Что видишь, то и имеешь*). Это означает, что все, что вы создали у себя на экране, вы увидите на бумаге без малейших искажений.

Тесты

Обведите букву, которая, по вашему мнению, соответствует правильному ответу. (Имейте в виду, что на некоторые вопросы есть несколько правильных ответов.)

1. Прежде чем начать **использовать** принтер, необходимо сделать следующее.
 - a) Убедиться, что он подключен к компьютеру
 - b) Удостовериться, что принтер подключен к электросети и вы не забыли его включить
 - c) Проверить, настроены ли параметры программы в соответствии с моделью данного принтера
 - d) Тщательно вымыть руки
2. Windows поддерживает практически все принтеры, присутствующие на рынке.
 - a) Совершенно верно
 - b) Совершенно неверно
 - c) Справедливо отчасти
 - d) Только после того как принтер подключен к компьютеру, включен в сеть и выполнены все необходимые установки

3. Windows позволяет распечатывать файлы прямо с рабочего стола, а также из программ Мой компьютер и Проводник.
- а) Истина
 - б) Чепуха
 - с) Порой это случается
 - д) Да, но игра редко стоит свеч

Упражнения

1. Загрузите графический редактор Paint.
2. Откройте файл ПИСЬМО из папки Windows 98, расположенной внутри папки Сегодняшняя работа.
3. Распечатайте файл ПИСЬМО.
4. Закройте Paint.
5. Войдите в Мой компьютер.
6. Распечатайте файл ПИСЬМО из программы МОЙ КОМПЬЮТЕР.
7. Загрузите программу ПрОВОДНИК.
8. Распечатайте файл ПИСЬМО из программы ПрОВОДНИК.
9. Закройте все, что вы наоткрывали.

Тема 10

.....

Обмен информацией, или Все о командах Вырезать и Вставить

Цель обучения:

- ✓ Выделить блок
- ✓ Скопировать блок
- ✓ Перетащить блок на новое место

Вы должны уметь:

- Запускать программу (тема 6)
- Загружать файл (тема 7)
- Использовать мышь при работе с окнами (урок 2.1)

Если вы думаете, что все крупные корпорации испытывают друг к другу дружеские чувства, то вы сильно заблуждаетесь. Да, несомненно, компьютерные боссы вполне могли бы расположиться за одним столом и, покуривая сигары, обмениваться свеженькими сплетнями, но у каждого из них в душе будет непреодолимое желание стукнуть своего соседа по голове чем-нибудь тяжелым.

Надо заметить, что раньше компьютерные программы имели свойство проделывать то же самое. Дело в том, что каждая компания — производитель программного обеспечения была убеждена, что именно она нашла лучшую форму представления данных, и с уверенностью наделяла выпускаемые программы только своим форматом. Поэтому, когда вы пытались перенести какой-то файл или фрагмент файла из одного приложения в другое, программа-получатель попросту стопорилась. Программы вредничали и отказывались от сотрудничества, в результате чего страдал пользователь, теряя свои нервные клетки.

Windows, тем не менее, позаботилась о вас и все расставила по местам. Для того чтобы перенести какую-то часть текста или рисунка в другое приложение, достаточно просто вы-

резать и вставить его, совсем как это делают ребяташки в детском саду. Но если вы чувствуете себя не совсем уверенно, можете *скопировать и вставить*.

В этой теме повествуется о том, как выделять блоки и копировать или перемещать их без нанесения какого бы то ни было ущерба своему здоровью.

Урок 10.1. Как выделить блок

В Windows вы можете беспрепятственно переходить от одного приложения к другому, перенося с собой все, что захотите. Можно скопировать какие-то повторяющиеся слова или абзацы из одного письма в другое. Можно создать целую "открытку-мультимедиа", используя вставку различных звуков, картинок и двигающихся изображений. А можно присвокупить к вашему отчету вырезанную из электронной таблицы диаграмму и заставить все это хрипло фыркать в стиле heavy metal, если вы меломан.

Но сначала необходимо выделить информацию, которую вы решите переносить. В разных программах процесс выделения фрагмента текста либо рисунка проходит по-разному, но в основном (подсвечивание нужного фрагмента или блока с помощью мыши) он схож. Приведенная ниже инструкция пояснит вам, как выделить текстовый блок в редакторе WordPad. После этого его можно будет либо вырезать, либо скопировать на новое место, но об этом будет рассказано чуть позже.

1. **Загрузите текстовый редактор WordPad.**
2. **Откройте файл Письмо из папки Сегодняшняя работа.**
3. **Поместите указатель мыши в начало первого абзаца.**

Как видно из рис. 10.1, курсор мыши должен разместиться точно над первым словом первого абзаца.

4. **Нажмите кнопку мыши и, не отпуская ее, протащите указатель вниз и вправо, к концу второго абзаца.**

Ну что, изменилось что-нибудь? Если ваш текст подсветился, как на рис. 10.2, значит, вы его выделили и он готов к дальнейшей обработке.

Выделение текста с помощью мыши может показаться неуклюжим. Поэтому в табл. 10.1 приведены быстрые приемы выделения текста, которыми можно пользоваться во многих (но, правда, не во всех) Windows-программах.

Таблица 10.1. Быстрые приемы выделения текста

Для того чтобы...	Нужно дважды щелкнуть
Выделить слово	На нем
Выделить абзац	На поле слева от него
Выделить предложение	На нем, удерживая нажатой клавишу <Ctrl>
Выделить весь документ	На поле слева от него, удерживая нажатой клавишу <Ctrl>

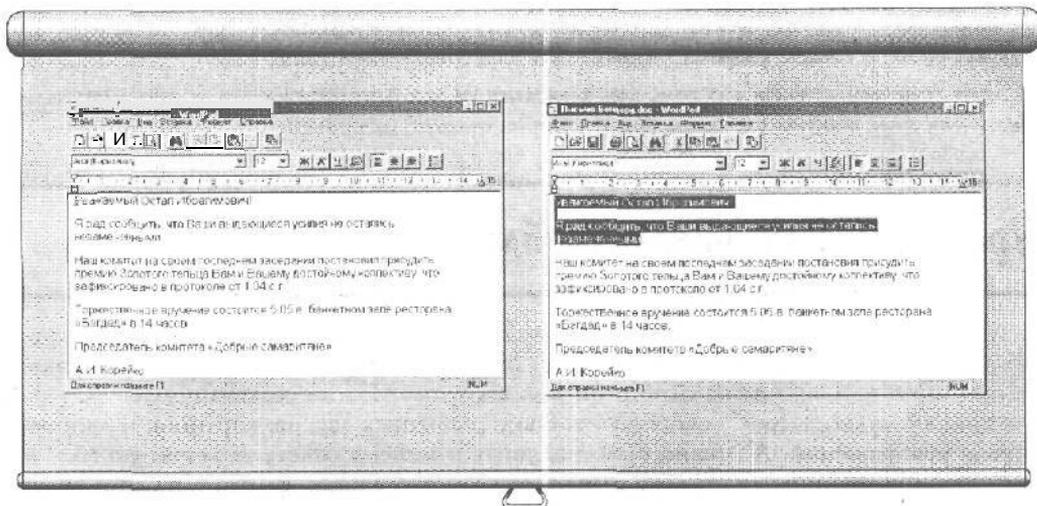


Рис. 10.1. Устанавливаем курсор в начало первого абзаца

Рис. 10.2. Удерживая кнопку мыши, проскользите указателем по области, которую собираетесь выделить



Замечание. Будьте очень осторожны при выделении блоков, так как вы можете случайно удалить все, что выделили. Любой набираемый в это время текст (даже просто случайно нажатая клавиша) становится на место выделенного.



Если вы случайно удалили выделенный фрагмент, немедленно нажмите **<Alt+Backspace>** либо **<Ctrl+Z>**, чтобы вернуть его.



Замечание. Если вам нужно удалить довольно большой фрагмент информации, выделите его и нажмите клавишу ****.



Выделенный блок и отмеченный фрагмент — это, в сущности, одно и то же, т.е. то, что было выбрано для дальнейшей обработки.

Урок 10.2. Как скопировать блок

Копирование блоков из одной программы в другую — дело несложное, нужно только понять, что все происходит на заднем плане. Вы, к сожалению, не сможете проследить за процессом копирования у себя на экране.

1. Выполните пп. 1-4 урока 10.1.

Следуя данным инструкциям, вы выделите первый абзац файла Письмо в WordPad.

2. Выберите команду Копировать в подменю Правка главного меню WordPad, как показано на рис. 10.3.

Если вы не любите использовать меню, нажмите <Ctrl+C> и достигнете того же результата. Кстати, нажатие комбинации <Ctrl+Insert> приводит к тому же эффекту. Выберите метод, который вам больше по душе и который вы лучше запомните.

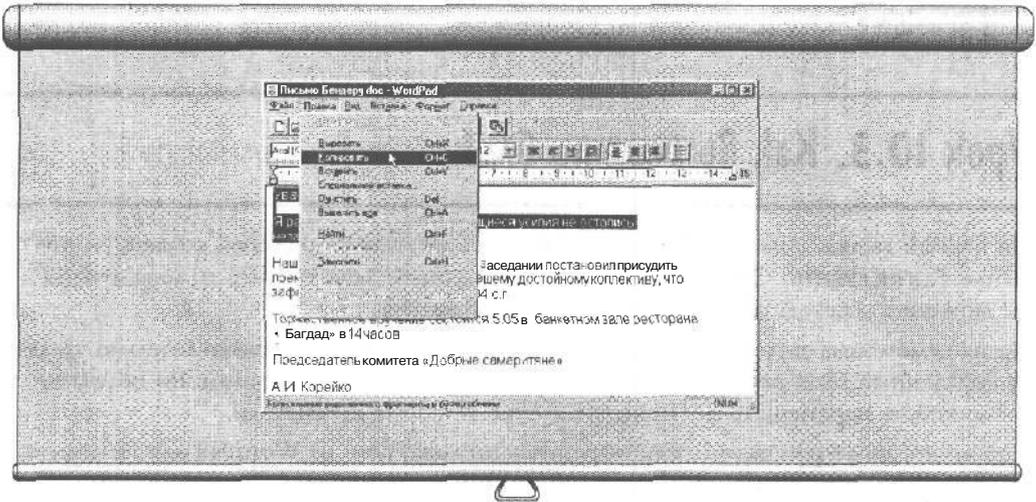


Рис. 10.3. Выбираем команду Копировать из меню Правка программы WordPad

Соберитесь, внимательно посмотрите на экран и приготовьтесь к сюрпризу: ничего не происходит. По крайней мере, в пределах экрана, Но на самом деле Windows уже подхватила всю выделенную вами информацию и поместила ее в специально отведенную область, называемую *буфером обмена*, откуда она может быть доставлена в любое место, куда бы вы ни пожелали. Поверьте, информация уже скопирована.



Буфер обмена может хранить только один фрагмент информации. Каждый новый скопированный или вырезанный блок занимает место предыдущего.

Вы что, мне не верите?

Как узнать, что информация действительно успешно скопировалась в то специальное место, называемое буфером обмена? Ведь на экране не произошло никаких видимых изменений. Так вот, чтобы убедиться в этом, "подсмотрите" за отправленной информацией. Выберите ярлык ПрОСМОТр буфера ОБМЕНА из области Стандартные меню Пуск и посмотрите, как ваш фрагмент удобно расположился в окне.

Надо признаться, что, когда мне приходится много работать с блоками, я держу окошко буфера обмена постоянно открытым в нижнем углу экрана, чтобы своим всевидящим оком следить за тем, что происходит.

Если вы не обнаружили ПрОСМОТр буфера ОБМЕНА в своем компьютере, значит, Windows не установила его, стараясь сэкономить память на вашем жестком диске. Приложение Б расскажет вам, как установить те части Windows 98, которые не были установлены.

Урок 10.3. Как Вырезать блок

На первый взгляд, команда **Вырезать** не очень отличается от своей коллеги — команды **Копировать**. Обе они помещают выделенный блок в буфер обмена, откуда вы можете с успехом вставить его в другую программу.

Но на самом деле есть большая разница: команда **Вырезать** незамедлительно удаляет выделенный блок после его записи в буфер обмена. Таким образом, вы получаете возможность перемещать фрагменты в другие Windows-программы.

Например, ниже рассказано, как вырезать несколько слов из WordPad для их дальнейшей вставки в другую программу,

1. **Загрузите WordPad.**
2. **Откройте файл Письмо из папки** Сегодняшняя работа.
3. **Выделите какое-нибудь слово в документе** Письмо.

Самый быстрый способ выделить слово, как вы уже знаете из табл. 10.1, — дважды щелкнуть на нем.

4. **Выберите команду** Вырезать **из меню** Правка программы **WordPad.**

Оп-ля! Выделенного слова как не бывало — оно исчезло, отправленное в буфер обмена для дальнейших экзекуций.



Любители острых ощущений могут нажать <Ctrl+X> либо <Shift+Delete>, чтобы вырезать подсвеченный блок.



Выберите команду **Копировать**, если вам понадобилась копия фрагмента где-нибудь в другом месте. Прибегайте к команде **Вырезать**, когда вы собираетесь что-то перенести на новое место.

Урок 10.4. Как вставить блок

После того как вы вырезали или скопировали блок в буфер обмена, не остается ничего другого, как вставить этот блок в другую программу. Этот несложный процесс состоит из двух этапов: указания точки, где вы хотите увидеть фрагмент, и непосредственно вставки. В данном уроке вы научитесь этому.

1. **Загрузите WordPad.**
 2. **Откройте файл Письмо из папки** Сегодняшняя работа.
 3. **Скопируйте первый абзац файла Письмо в буфер обмена.**
Вы уже делали это раньше, в уроке 10.2.
 4. **Загрузите Блокнот.**
 5. **Выберите команду Вставить из меню** Правка-Скопированный в программе WordPad абзац волшебным образом появился в документе программы Блокнот. Обратите внимание, что абзац расположился именно там, где находился курсор в момент вставки (в нашем случае — в самом начале файла).
 6. **Вернитесь в WordPad и выделите второй абзац файла** Письмо.
 7. **Вырежьте этот абзац.**
 том, как выполнить пп. 6 и 7, вы знаете из урока 10.3.
 8. **Вернитесь в Блокнот и выберите команду** Вставить.
- Ну вот, второй абзац успешно перебрался в Блокнот.



В качестве горячих клавиш для команды Вставить используются комбинации <Ctrl+V> и <Shift+Insert>.

Тесты

Для каждого вопроса отметьте правильный ответ. (Чтоб карась не дремал, правильных ответов может быть несколько.)

1. **Какое действие нельзя увидеть на экране?**
 - a) Вставку
 - b) Выделение
 - c) Копирование
 - d) Вырезку

2. **Что произойдет, если после выделения блока нажать клавишу пробела?**
 - a) Блок бесследно исчезнет
 - b) На месте, где был блок, появится пробел
 - c) Блок подвинется, уступая место пробелу
 - d) Пробел растворится

3. **Выделенный блок, равно как и подсвеченный фрагмент, означает следующее.**
 - a) Данная информация — сугубо профессионального свойства
 - b) Информация выбрана для дальнейшей обработки
 - c) Это информация огромной важности
 - d) Эта информация будет выделена при печати

4. **Чтобы вернуть к жизни случайно вырезанный блок, нужно сделать следующее.**
 - a) Нажать <Ctrl+V>
 - b) Нажать <Shift+Insert>
 - c) Нажать <Alt+Backspace>
 - d) Вызвать команду спасателей

5. **Чтобы вырезать подсвеченный блок и отправить его в буфер обмена, нужно выполнить следующее.**
 - a) Выбрать команду **Вырезать** в меню **Правка**
 - b) Нажать <Ctrl+X>
 - c) Нажать <Shift+Delete>
 - d) Воспользоваться ножницами

6. **Команды Копировать и Вырезать делают одно и то же, но:**
 - a) Команда **Вырезать** удаляет выделенный блок после его копирования в буфер обмена
 - b) Команда **Вырезать** более стерильна
 - c) Команде **Копировать** требуется принтерная лента
 - d) Команда **Копировать** тут же помещает в вашу программу копию подсвеченного блока

7. **Чтобы вставить блок, нужно сделать следующее.**
 - a) Выбрать команду **Вставить** из меню **Правка**
 - b) Нажать <Ctrl+V>
 - c) Нажать <Shift+Insert>
 - d) Хорошенько потрясти буфер обмена

Упражнения

1. Откройте программу **Paint**.
2. Откройте файл Лес и выделите какой-нибудь кусок.
Щелкните на одной из двух верхних кнопок панели инструментов **Paint**.
Удерживая нажатой кнопку мыши, пробегите указателем по той части рисунка, которую вы хотите выделить.
3. Выберите команду Копировать.
4. Откройте программу WordPad и выберите команду **Вставить**.

Обзор части III

Итоги темы 6

- **Запуск программы из меню Пуск.** Windows 98 позволяет запускать программы несколькими способами. Самый простой из них — двойной щелчок на ярлыке программы в меню Пуск. Или, если вам известно имя файла нужной программы, можно дважды щелкнуть на этом имени в программе **Мой КОМПЬЮТЕР** или **Проводник**.
- **Запуск программы с рабочего стола.** Щелкнув правой кнопкой мыши на незанятой области рабочего стола, вы вызовете к жизни меню, позволяющее, кроме всего прочего, создавать новые документы. Так, выбор строки **Создать** позволяет создать новый текстовый документ, документ WordPad, звуковой либо какой-то другой файл.
- **Запуск программы в окне Запуск Программы.** Наименее распространенный метод **запуска** программ на выполнение — из окна **Запуск программы**. **Каждый** раз вы вынуждены вручную набирать имя файла в окне **Запуск программы** меню Пуск.
- **Запуск программы двойным щелчком на имени файла.** И наконец, можно запросто запустить программу, дважды щелкнув мышью на ярлыке файла, который эта программа создала. Щелчок на имени файла, созданного, например, текстовым редактором WordPad, побуждает Windows 98 загрузить WordPad и уже в нем открыть выбранный вами файл.

Итоги темы 7

- **Открытие файлов из меню Файл.** Во всех без исключения Windows-программах файлы открываются так. Выберите команду **Открыть** из меню **Файл**, щелкните на имени файла в появившемся диалоговом окне и щелкните на кнопке **ОК**.
- **Открытие файлов из программ Мой компьютер и Проводник.** Можно также открыть файл с помощью двойного щелчка на его имени, находясь в программах **Мой компьютер** или **Проводник**.
- **Открытие файлов с помощью ярлыков.** Файл *можно* открыть, дважды щелкнув на его ярлыке.

Итоги темы 8

- **Сохраняйте файлы там, где вы позже сможете их найти.** Никогда не записывайте файлы, куда попало. Убедитесь вначале, что вы сохраняете файл именно в той папке, в которой его легче всего будет отыскать. Если у вас на диске тако-

вой папки не оказалось, не поленитесь создать новую. Об этом повествуется в теме 5.

- **Сохранение файла.** Вы сможете сохранить файл, находясь в любой Windows-программе, если будете следовать такой инструкции. Выберите **Сохранить** в меню **Файл**. ЕСЛИ Вы сохраняете файл впервые, Windows в частном порядке попросит вас выбрать для него имя и определить место, куда он будет записан. В следующий раз программа автоматически запишет ваш файл на то же место и под тем же именем, как только вы попытаетесь сохранить его повторно.
- **Сохранение файла под новым именем или в новом месте.** Чтобы сохранить файл под другим именем либо в другом месте, воспользуйтесь командой **Сохранить как** из меню **Файл**. В некоторых программах команда **Сохранить как** позволяет также записывать файл в другом формате, т.е. в виде, понятном не только той программе, которая этот файл создала. Программы-коллеги в этом случае тоже смогут прочитать это творение и даже кое-что в нем разобраться.
- **Имена файлов.** Имя файла теперь может содержать до 255 символов. Windows 3.11 и DOS используют для этого только 8 символов, поэтому имена файлов из Windows 98, которые вы одолжите своим друзьям, использующим более старые модели компьютеров, могут быть усечены.

Итоги темы 9

- **WYSIWYG.** БОЛЬШИНСТВО Windows-программ повсеместно использует принцип *WYSIWYG*. Произносится это как *визи-виг* (*wizzi-wig*) и представляет собой сокращение от следующей длинной фразы: *What You See Is What You Get* (*Что видишь, то и имеешь*). Это означает, что все то, что вы создали у себя на экране, вы увидите на бумаге без малейших искажений.
- **Печать файла.** Чтобы распечатать файл, **нужно** поступать одинаково практически во всех приложениях Windows. Вы выбираете команду **Печать** из меню **Файл**. Программа поинтересуется, не желаете ли вы изменить какие-либо установки, касающиеся лично вашего принтера. Во избежание лишних разговоров нажмите ОК, и ваш файл направится под опеку очереди на печать — специальной программы, которая присматривает за файлами, рвущимися на принтер. Таким образом, вы сможете спокойно продолжать свою работу!, пока компьютер будет заниматься печатью в фоновом режиме.

Итоги темы 10

- **Вырезка, копирование и вставка.** Вырезка, копирование и вставка блоков являются важнейшими орудиями Windows 98. По сути, все программы Windows достаточно хорошо знают друг друга, так что вы без труда сможете переносить различные фрагменты из одного приложения в другое.
- **Выделение.** Процесс начинается с выделения блока или его подсвечивания путем перемещения по экрану указателя мыши, при этом вы удерживаете кнопку мыши нажатой. Некоторые программы имеют также опции **Выделить**, встроенные в меню **Правка**.

- Выбор команд Вырезать и Копировать. Далее либо вырезайте, либо копируйте выделенный блок в *буфер обмена* — специальное хранилище для временных данных. Вырезая, вы удаляете данные из своей программы, а копируя, отправляете в буфер обмена дубликат отмеченного фрагмента. Команда Вырезать, как же как и команда Копировать, находится в меню Правка.
- Вставка блоков. Для завершения начатого расположите курсор в *той* месте экрана, где вы предпочли бы увидеть вставляемый блок, и выберите команду Вставить из меню Правка. Содержимое буфера обмена переключается в активное окно вашей программы.

Тест к части III

Вопросы этого теста касаются всего материала, представленного в части III (темы 6—10).

Верно или неверно

1. Щелчок на ярлыке в программе **Мой компьютер** запускает программу.
2. Хотя **Проводник** может копировать файлы и программы, его нельзя использовать для загрузки программ.
3. Копирование в буфер обмена нового фрагмента стирает все, что находилось в нем до того.
4. Большинство принтеров позволяет сделать все необходимые установки до начала печати.
5. Не следует сохранять файлы, пока вы не закончили работу над ними.
6. Программы не всегда могут прочесть файлы, созданные в других приложениях.
7. Можно без проблем копировать блоки из окна одной программы в окно другой.
8. Программы способны сохранять файлы только в одном особом формате.
9. Три буквы, добавляемые в конец имени файла, известны всем как *расширение*.
10. Windows прибегает к помощи расширений, чтобы определять, какая из программ породила конкретный файл.

Неоднозначный Выбор

Обведите в кружок каждый ответ, который вы считаете правильным. (Не забывайте, что каждый из этих вопросов может иметь более одного правильного ответа.)

11. **Что общего между WR1, BMP и TXT?**
 - a) Это расширения, используемые программами Windows
 - b) Все они помогают Windows определить программу, создавшую конкретный файл
 - c) Все они состоят из трех букв

- d) Все они присутствуют в файлах программ WordPad, Paint и Блокнот
- 12. Windows может запускать приложения из следующих программ.**
- Мой компьютер
 - Проводник
 - Буфер обмена
- 13. Чтобы открыть файл внутри программы, необходимо знать следующее.**
- Имя файла
 - Имя папки, в которой находится файл
 - Имя диска, содержащего эту папку
 - Размер файла
- 14. Вот как правильно произносится термин ASCII.**
- Аск-ту
 - Ас-ки
- 15. Большинство текстовых процессоров может читать файлы, сохраненные в таком формате.**
- Формат WordPad
 - Формат ASCII
 - Формат NotcPad
 - Формат Paint
- 16. Обычно вы загружаете программы с помощью следующего.**
- Меню Пуск
 - Программы Мой Компьютер
 - Программы ПрОВОДНИК
- 17. Как убедиться, что информация действительно скопировалась, после того как выбрана команда Копировать в меню Правка?**
- Посмотреть, исчез ли выделенный блок
 - Заглянуть в буфер обмена
 - Вставить блок и понаблюдать, как он появится

Найдите пару

- 18. Установите соответствие между комбинациями клавиш и действиями, которые они вызывают.**
- | | |
|---------------|--------------------------|
| A. <Alt+Ф,C> | 1. Открытие файла |
| B. <Alt+Ф,П> | 2. Создание нового файла |
| C. <Alt+Ф,O> | 3. Печать файла |
| D. <Alt+Ф,A> | 4. Сохранение файла |
| E. <Alt+Ф,BI> | 5. Выход из программы |

19. Подберите к каждой из следующих задач соответствующее действие.

- | | |
|---------------------------|---|
| A. Выделить слово | 1. Дважды щелкнуть на поле слева от него |
| B. Выделить абзац | 2. Нажать клавишу <Ctrl> и щелкнуть на поле слева |
| C. Выделить весь документ | 3. Дважды щелкнуть на нем |
| D. Выделить текст | 4. Протащить указатель по экрану, удерживая нажатой кнопку мыши |

Лабораторная работа к части III

Перед вами — третья лабораторная работа этой книги. Выполнив ее, вы определите, действительно ли вы усвоили материал, представленный в этой части.

Прежде чем приступить к выполнению данной лабораторной работы, представьте себе, что один из ваших друзей желает получить копию картинку лягушки. Причем он хочет, чтобы она непременно была представлена в формате BMP. В процессе выполнения задания вы загрузите программу, откроете и сохраните файл, распечатаете его и немного поупражняетесь в вырезании и вставке блоков.

1. Запустите программу.

Откройте меню Пуск и загрузите программу Paint.

2. Откройте файл.

Загрузите файл Лес из папки Windows.

3. Распечатайте файл.

Распечатайте файл Лес и закройте программу Paint.

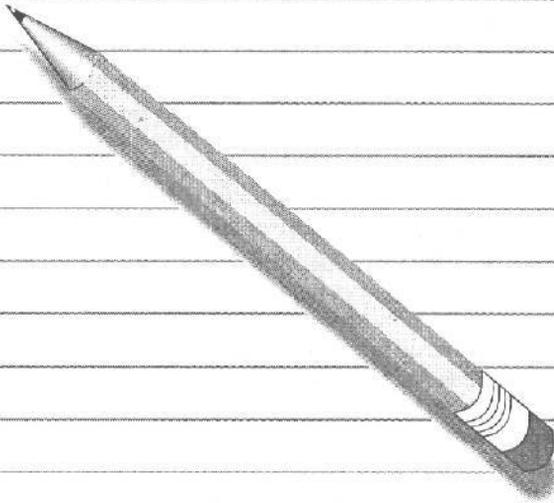
4. Вырежьте и вставьте.

Загрузите WordPad. Наберите послание своему другу.

Вырежьте первый абзац из письма, затем вставьте его обратно. (Вероятно, так письмо выглядит значительно лучше.) Теперь, пожалуй, можно и распечатать.

Часть
IV

Бесплатные
программы



В этой части...

Безусловно, каждому из нас приятно получить что-нибудь просто так. И, будучи неплохими специалистами в области маркетинга, парни из Microsoft наверняка знают об этом, во всяком случае, если судить по количеству бесплатных программ, которыми они буквально напичкали Windows. Понятно, что такие приложения, как **Мой компьютер** и **Проводник**, позволяющие работать с файлами и запускать программы, просто жизненно необходимы. Однако Windows сопровождается еще целым пакетом инструментальных средств для вашего рабочего стола: текстовым редактором, калькулятором, номеронабирателем и т.п. Одни программы работают очень неплохо, другие — просто работают.

В этой части рассматриваются программы, которыми Microsoft снабдила группу Стандартные в меню **Пуск** — **Программы**. Надеюсь, вы сами сможете решить, какие из них заслуживают изучения, а какие будут просто занимать место на вашем диске.

В конце концов, у вас за спиной осталась добрая половина этой книги, и вы наверняка уже нашли с Windows 98 общий язык. К примеру, вы уже знаете, как перемещать с места на место окна и файлы, как заставить мышшь делать что-нибудь более полезное, нежели просто плясать вокруг да около вашего рабочего стола, как помещать указатель на нужный объект и щелкать кнопкой мыши.

Читая другие части этой книги, вы открывали для себя Windows, зачастую идя по пути догадок и предположений. Эта часть хороша тем, что вы сразу найдете в ней конкретное практическое применение полученным знаниям. Прочитав ее, вы научитесь создавать красочные надписи, составлять письма, вызывать с помощью модема компьютерную доску объявлений, смотреть компьютерные видики и освоите другие полезные вещи, которым вы не раз мечтали научиться. Данная часть, без сомнения, доставит вам море удовольствий.

Графический редактор Paint, или Делаем приглашение на Вечеринку

Цель обучения:

- ✓ Сделать красивую надпись
- ✓ Создать графическое изображение
- ✓ Соединить текст с графикой
- ✓ Нарисовать окружность и прямоугольник
- ✓ Скопировать графические объекты

Вы должны знать:

- Что такое мышь и как ее использовать (урок 2.1)
- Как открывать программу (тема 6)
- Как открывать и сохранять файлы (темы 6 и 7)
- Все о командах Вырезать и Вставить (тема 10)
- Как вывести файл на печать (тема 9)

В этой теме все соединено воедино. Все навыки, приобретенные в предыдущих десяти темах, пригодятся вам теперь в полной мере. Вы уже, наверное, немного знакомы с графическим редактором Paint — специальной рисующей программой, поставляемой вместе с Windows 95. Теперь вы научитесь сами создавать графические объекты и при желании снабжать их текстовыми комментариями. Кроме того, вы сможете вырезать и копировать фрагменты художественных изображений из Paint, приберегая их для дальнейшего использования в других рисунках или программах,

После того как вы освоите все это, у вас рке будет чем похвастаться перед своими друзьями на ближайшей вечеринке. Не откладывая, приступайте к первому уроку данной темы и упорно продвигайтесь вперед, с каждым шагом все ближе и ближе приближаясь к заветной цели.

Урок 11.1. Панель инструментов редактора Paint

Те, КТО создавали Paint, позаботились о любителях порисовать и снабдили его множеством инструментов для создания изображений, а также широкой гаммой цветов. По ходу изучения этой темы вы будете пользоваться многими из них, так что давайте обратимся к табл. 11.1, объясняющей назначение каждого инструмента (эта таблица в дальнейшем послжит вам неплохим справочником).

Таблица 11.1. Панель инструментов графического редактора Paint

Значок инструмента	Его название	ЕГОдействие
	Выделение произвольной области	Вырезает или копирует фрагмент экрана произвольной формы
	Выделение	Вырезает или копирует прямоугольный фрагмент экрана
	Ластик / Цветной ластик	Стирает часть изображения, которую вы считаете нужным удалить
	Заливка	Заполняет цветом ограниченный линиями фрагмент изображения
	Выбор цветов	Определяет цвет фрагмента, чтобы потом использовать его в другом фрагменте
	Масштаб	Увеличивает фрагмент рисунка
7 1	Карандаш	Неуклюжий карандаш для рисования вручную
	Кисть	Более толстый карандаш, изменяющий свою форму
	Распылитель	Распыляющий баллончик с краской
	Надпись	Позволяет вставлять надписи с использованием разных шрифтов
	Линия	Проводит прямую линию между двумя точками (удерживайте клавишу <Shift> нажатой, чтобы получить строго горизонтальную или вертикальную линию)

Значок инструмента	Его название	Его действие
	Кривая	Проводит изогнутую линию
	Прямоугольник	Создает на экране прямоугольник
	Многоугольник	Позволяет провести цепочку из линий, замыкая их в многоугольник
	Эллипс	Рисует круги и яйцевидные формы
	Скругленный прямоугольник	Создает прямоугольник и слегка округляет его углы (очень удобен при создании рамок)



ШАШНИ)

Щелкните на нужном вам значке панели инструментов, и Paint на время трансформирует указатель мыши и даст вам в руки соответствующий инструмент. Например, чтобы провести линию, щелкните на значке **ЛИНИЯ**, а затем проведите указателем мыши там, где вы хотели бы ее увидеть (не забудьте, что **кнопка** мыши при этом должна оставаться нажатой). Использование других инструментов мы обсудим в ближайших уроках.

Урок 11.2. Выбор размера и цвета

Вообще-то Paint может создавать картинки любых размеров. Но поскольку в этом уроке вы будете выполнять конкретные действия, создайте рисунок размером 10 сантиметров в высоту и 12 сантиметров в ширину. Сделайте следующее.

1. Загрузите графический редактор Paint из панели Стандартные в подменю Программы меню Пуск.

Не бойтесь увеличить появившееся окно Paint, если оно заполняет экран не полностью.

2. Выберите Атрибуты в меню Рисунок.

Появится небольшое окно.

3. Установите в поле Ширина значение, равное 12 сантиметрам, в поле Высота — 10 сантиметров, а Палитра переключите в Черно-белая.

Чтобы сделать все это и не запутаться, начните с области Единицы и щелкните в кружке См. Затем наберите 12 в поле Ширина, 10 — в поле Высота и выберите Черно-белая в области Палитра.

В результате ваших действий окно Атрибуты станет похожим на окно, изображенное на рис. 11.1.

4. Щелкните на кнопке ОК.

Paint аккуратно переопределяет все свои параметры в соответствии со сделанными установками, вежливо предупредив вас о том, что новые параметры могут внести непоправимые изменения в рисунок, находящийся в данный момент на экране.

5. Сохраните файл.

Сохраните только что созданную картинку (пока еще это только чистый лист) в файле Party Flier в папке Сегодняшняя работа. Конечно, вполне возможно, то, что вы сохраняете, не является произведением искусства, но, по крайней мере, в результате этого у вас будут определены форма и цвет будущего рисунка.

Замечание. Если у вас есть цветной принтер, можете смело выбирать Цветная, когда будете выполнять п. 3. В самом редакторе Paint одинаково легко создавать как цветные, так и черно-белые изображения. Мы же выбрали Черно-белая, исходя из предположения, что ваш принтер — не цветной.

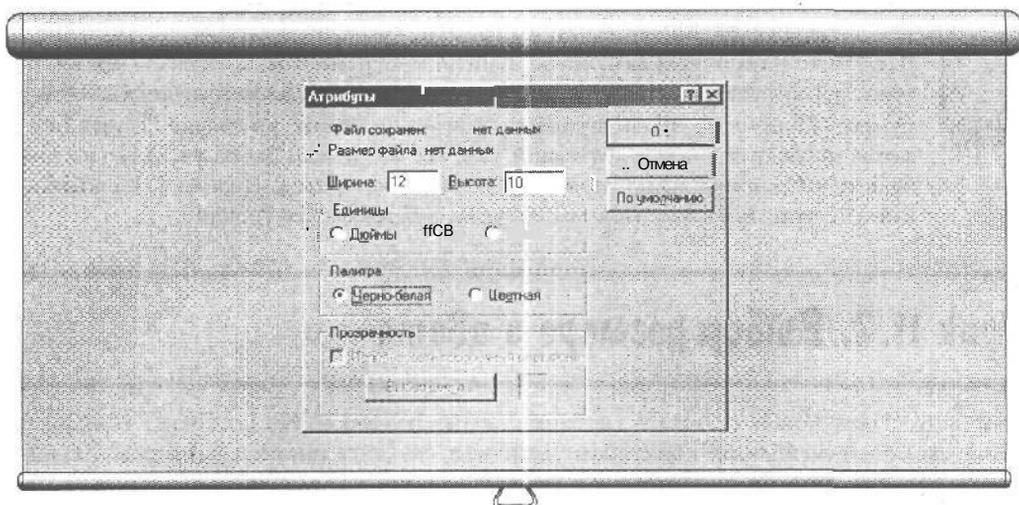


Рис. 11.1. Баше окно Атрибуты должно выглядеть примерно так



К УПРАЖНЕНИЮ

Во многих программах Windows 98 можно отменить последнее действие нажатием клавиш <Ctrl+Z>, если вы обнаружили, что сделали что-то не то.

Урок 11.3. Как нарисовать рамку

Теперь, когда в уроке 11.2 вы создали рабочую область, можно попытаться сделать что-нибудь действительно художественное. Начните с того, что попытайтесь задействовать различные инструменты, имеющиеся у вас под рукой (точнее — вдоль левого края экрана) и представленные в виде значков.

1. Завершите урок 11.2 и загрузите файл Party Flier.

Как только вы откроете этот файл, на экране появится чистый лист, ограниченный черно-белой рабочей областью размером 10x12 см. Если вас не устраивает такой размер, можете подобрать более удобный формат рисунка, вспомнив урок 3.2.

2. Щелкните на значке Прямоугольник.

Обратите внимание, что сам прямоугольник на соответствующем значке нарисован сплошной линией (см. табл. 11.1). Не перепутайте его со значком **Выделение**, на котором такой же прямоугольник нарисован пунктиром. Если вы окончательно запутались или просто сомневаетесь в правильности выбора, задержите указатель мыши на интересующем вас инструменте, и Paint подскажет вам его имя.

3. Нарисуйте прямоугольник.

Подведите указатель мыши к левому верхнему краю листа и, нажав кнопку мыши, перемещайте указатель вниз и вправо до тех пор, пока на экране не появится прямоугольник нужного размера, такой, как на рис. 11.2. Отпустите кнопку мыши. Ну как, нравится? Переходите к п. 4. Если же вашему прямоугольнику далеко до изображенного на рис. 11.2, воспользуйтесь комбинацией клавиш **<Ctrl+Z>**, чтобы начать все сначала.

4. Сохраните файл.

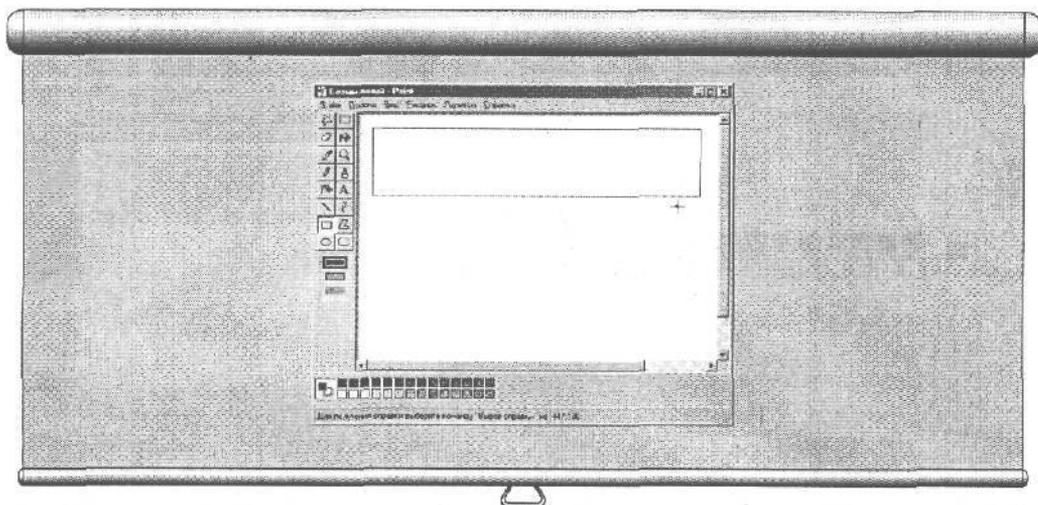


Рис. 11.2. Графический редактор Paint может нарисовать идеально ровный прямоугольник



Как только вы сделаете в Paint что-нибудь, на ваш взгляд, стоящее, не забудьте тут же сохранить свой файл, чтобы не начинать, ругаясь, все сначала, если случится что-нибудь непредвиденное.



Хотя на значке Прямоугольник изображен маленький прямоугольник, что вполне логично, с его помощью вы сможете так же легко нарисовать квадрат.

Урок 11.4. Затопнение цветом

Теперь самое время раскрасить нарисованный в уроке 11.3 прямоугольник одним из оттенков серого цвета, предлагаемых внизу экрана. Напоминаем, что **мы с вами** работаем в черно-белом **режиме**, поэтому все цвета будут передаваться различными оттенками серого.

1. Щелкните на значке Заливка.

Внимательно изучив табл. 11.1, нетрудно догадаться, что этот инструмент очень напоминает ведро с краской, которое можно опрокинуть в любом месте рисунка.

2. Щелкните на палитре цветов, расположенной внизу окна Paint, указав тот оттенок, который вам больше по душе.

В нашем случае выберите светло-серый оттенок, как на рис. 11.3.

3. Опрокиньте ведро с выбранной краской внутри прямоугольника с помощью щелчка мышью.

Paint моментально зальет его цветом, как показано на рис. 11.4.

4. Сохраните файл.

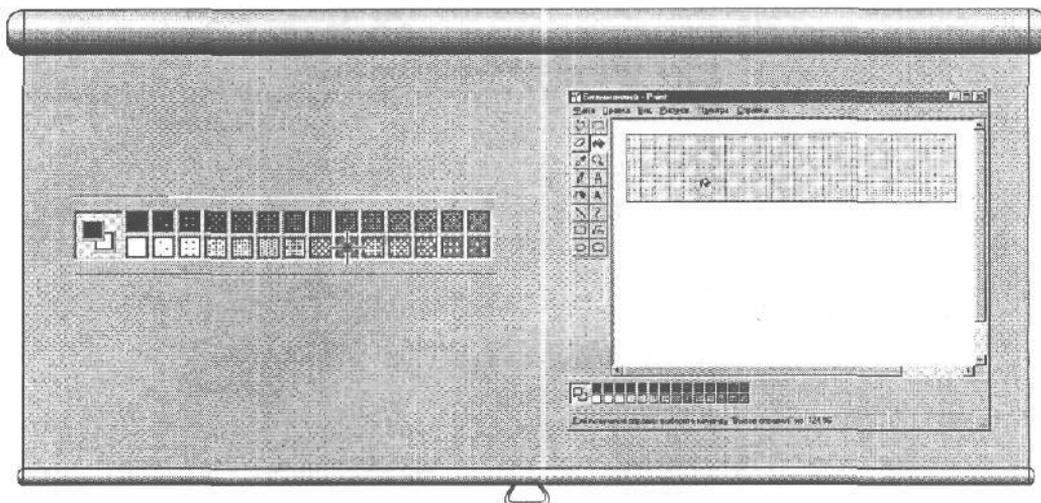


Рис. 11.3. Щелкните на одном из светлых оттенков серого в палитре цветов, и Paint будет использовать его как текущий цвет

Рис. 11.4. Заливка заполняет фигуру выбранным цветом

Урок 11.5. Дрбавление текста



Несмотря на то, что Paint — это, в первую очередь, графический редактор, он позволяет использовать множество шрифтов, изменяя их размеры и добавляя всевозможные эффекты. Неплохо было бы теперь добавить к вашему флажку текст — назовем так полученный прямоугольник.

1. Выберите черный цвет в палитре цветов.

Помните, как вы это делали в уроке 11.3? Воспользуйтесь полученными навыками и установите черный цвет вместо серого. (Таким образом мы сможем создать черные буквы на сером фоне.)

2. Щелкните на значке Надпись.

Как видно из табл. 11.1, на ней изображена большая буква "А".

3. Щелкните где-нибудь у края страницы.

Если при этом на экран не выскочит окошко Шрифты, найдите его в меню Вид. Это окно позволяет выбрать любой приглянувшийся вам шрифт. Любой шрифт можно просмотреть, щелкнув на его названии.

4. Выберите шрифт Arial из списка шрифтов. Щелкните на буквах "Ж" (полуужирный) и на "К" (курсив). После этого выберите 24 в окошке Размер.

Окно должно выглядеть так, как на рис. 11.5.

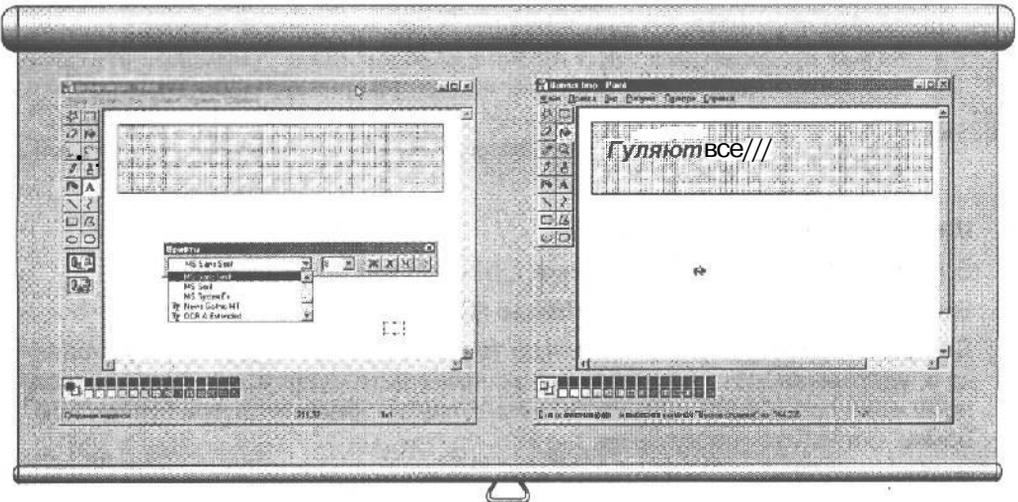


Рис. 11.5. Paint предлагает вам широкий выбор шрифтов

Рис. 11.6. Наберите Гуляют все!!!, чтобы все выглядело примерно так

5. Щелкните два раза, но не очень быстро, в левом верхнем углу окрашенного прямоугольника, который мы получили в прошлом уроке.

Paint приготовится к вводу текста в месте, которое вы выбрали, то бишь прямо на флажке. Возможно, вам понадобится перетащить окно Ввод текста немного вниз, чтобы оно не заслоняло флажок.

6. **Растяните появившуюся рамку для ввода текста так, чтобы она касалась своей правой границей правой стороны прямоугольника.**

Таким образом вы создаете для Paint пространство, в котором он разместит вводимый вами текст.

7. **Наберите в отведенном месте слова "Гуляют все!!!".**

Очень может быть, что вам придется проделать эту операцию не один раз, пока у вас получится нечто похожее на то, что изображено на рис. 11.6. Нажмите клавишу <Backspace>, если результат ваших трудов вас не удовлетворил, либо щелкните мышкой в том месте, где вы хотите что-то исправить. В конце концов вы получите то, к чему стремились.

Если при всех ваших стараниях у вас все равно ничего не получается и комбинация <Ctrl+Z> не помогает, перезагрузите файл Party Flier и начните все сначала.

8. **Сохраните файл.**

Урок 11.6. Копирование графических изображений

В файл



В Paint предусмотрена такая **штука**, как копирование фрагментов изображения с сохранением их в отдельных файлах. Например, чтобы вырезать имеющийся **флажок** и сохранить его в своем собственном **файле**, сделайте следующее. (Обратитесь к теме 10, если вы еще не знакомы с концепцией "вырезать и вставить".)

1. **Щелкните на значке Выделение.**

В табл. 11.1 вы найдете этот значок с пунктирным прямоугольником.

1. **Выделите свой флажок с надписью "Гуляют все!!!".**

Для этого поместите указатель мыши точно над левым верхним углом флажка и, удерживая нажатой кнопку мыши, протащите указатель к противоположному краю прямоугольника, чтобы весь флажок оказался внутри пунктирной рамки. Отпустите кнопку мыши.

3. **Выберите команду Копировать в из меню Правка.**

Появится уже знакомое нам окно.

4. **Сохраните файл под именем Banner в папке Сегодняшняя работа.**

Не стесняйтесь обращаться к уроку 8.2, если вы случайно забыли, как сохранять файл в заданной папке. Создав файл Banner, вы сможете использовать его в одной из следующих своих работ.

Урок 11.7. Как рисовать окружности и овалы

Чтобы придать рисунку более праздничный вид, воспользуемся другими инструментами и нарисуем воздушные шарики.

1. Щелкните на значке Эллипс.

Напомню, что в табл. 11.1 приведен список всех инструментов. Поскольку мы собираемся нарисовать шарики немного ниже флажка с надписью, возможно, придется воспользоваться полосой прокрутки, чтобы высвободить достаточно места.

2. Нарисуйте под флажком овал.

Щелкните мышкой, расположив указатель под флажком слева, и, удерживая нажатой кнопку, проташите мышь немного вниз и вправо. Появится овал. Когда он станет похожим на тот, что изображен на рис. 11.7, отпустите кнопку мыши. Если не вышло, не расстраивайтесь. Нажмите <Ctrl+Z> и попробуйте еще раз.

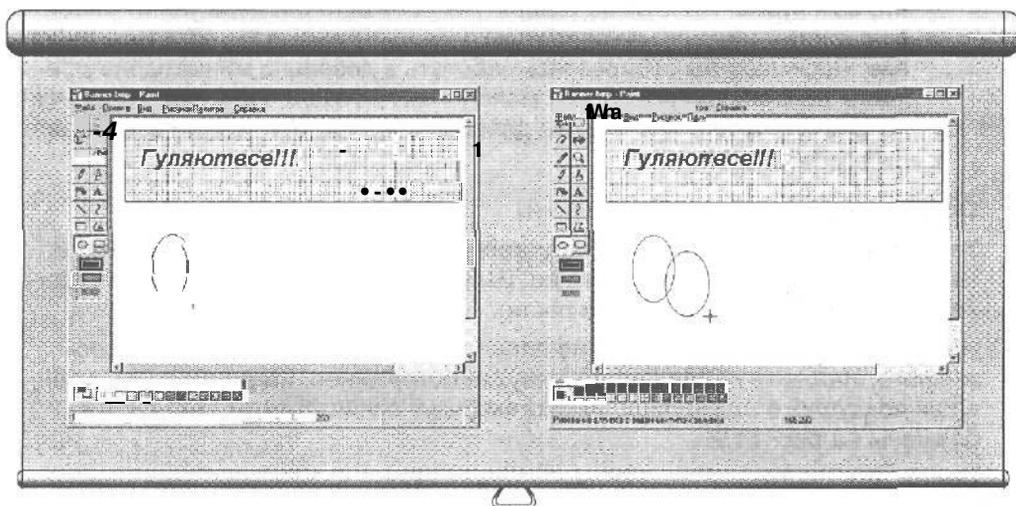


Рис. 11.7. Ваш первый овал должен быть примерно таким

Рис. 11.8. Второй овал нарисуйте так, чтобы он слегка перекрывал первый

3. Нарисуйте еще один овал, слегка перекрывающий первый.

Сделайте его приблизительно такого же размера, как на рис. 11.7. Но помните, что вы здесь не создаете шедевр искусства, поэтому строгое подобие вовсе не обязательно. Достаточно, если ваши шары будут примерно походить на изображенные на рис. 11.8.

У вас есть два овала. От лишней линии, полученной в результате наложения, можно будет избавиться с помощью Ластика, работу с которым мы опишем в следующем уроке.

4. Сохраните файл.

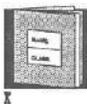
Урок 11.8. Удаление графических изображений с помощью инструмента Ластик

Вы, наверное, заметили, что при наложении шариков одна из линий в зоне пересечения оказывается лишней. Избавиться от нее вам поможет Ластик — еще один инструмент графического редактора Paint.

1. Щелкните на пиктограмме Ластик.

Этот инструмент вы найдете по изображенному на нем маленькому ластику (см. табл. 11.1).

2. Выберите самый маленький размер ластика в окне Размер.



В графическом редакторе Paint можно изменять размеры большинства инструментов в процессе их использования. Если вы заметили маленькие черненькие квадратики под панелью инструментов, то это как раз то, что вам нужно. Щелчок на квадратике большего размера увеличивает ваш ластик, щелчок на квадратике поменьше вызывает обратное действие. Поскольку вы собираетесь работать в довольно миниатюрном режиме, воспользуйтесь самым маленьким ластиком. Изменяя, когда нужно, размер своего ластика, вы довольно быстро уничтожите все ненужные элементы рисунка.

3. Сотрите перекрывающиеся линии.

Зафиксируйте указатель мыши на участке линии, подлежащем стиранию, и, нажав кнопку мыши, переместите ее. Вы увидите, что указатель мыши в данном случае работает совсем как ластик.

Не волнуйтесь, если вы случайно перестарались и стерли больше положенного. Нажмите <Ctrl+Z> и действуйте осторожнее. Когда вы закончите, ваши воздушные шары лишь немногим будут отличаться от тех, что изображены на рис. 11.9.

4. Сохраните файл.

• Проверим успехи

Вы усвоили урок, если можете:

- Изменить размер рисунка и его расцветку
- Создать прямоугольную рамку
- Залить прямоугольник тем или иным цветом
- Добавить к рисунку текст подходящего размера
- Скопировать часть рисунка
- Нарисовать парочку овалов и линий
- Исправить свои ошибки

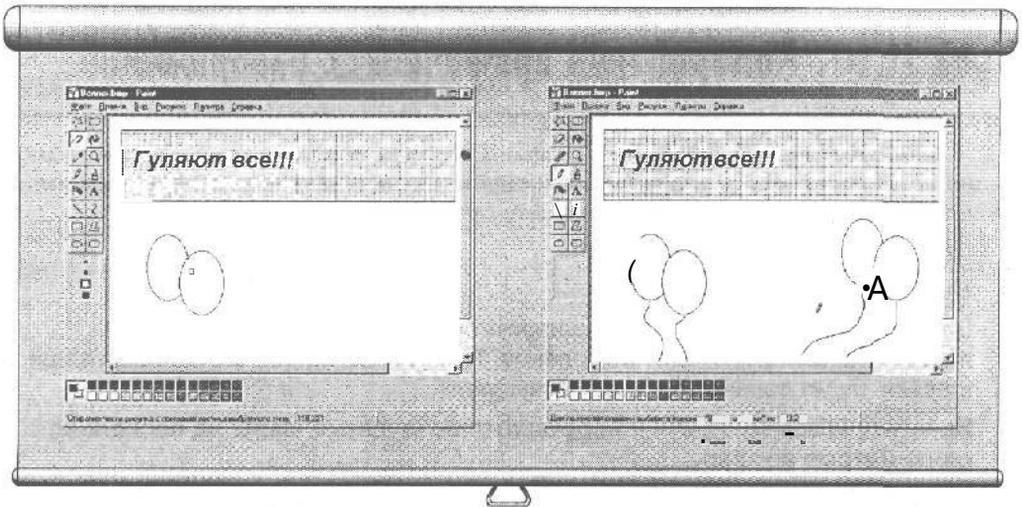


Рис. 11.9. Сотрите одну из линий, где овалы перекрывают друг друга. Овалы станут похожими на воздушные шарики

Рис. 11.10. Картинка будет выглядеть намного веселее, если добавить побольше шариков

Урок 11.9. Как нарисовать линию

Существует опасность, что нарисованные вами воздушные шары могут улететь, если их вовремя за что-нибудь не привязать. Поэтому пририсовываем к ним ниточки, воспользовавшись соответствующими инструментами графического редактора Paint.

- Щелкните на значке Кисть, который действительно чем-то напоминает обыкновенную малярную кисть.



К УПРАЖНЕНИЮ

Надо заметить, что название "Кисть" не совсем верно передает суть этого инструмента. Скорее, это карандаш, которым вы всегда можете нарисовать что-нибудь от руки. В принципе, тут можно воспользоваться и инструментом Линия, но я не советую вам это делать, поскольку нити получатся слишком прямыми, и ваши шарики станут больше походить на конфеты "Чупа-Чупс".

- Щелкните на самом маленьком из кружков в окне Размер.

Ваши шарики действительно будут выглядеть так, словно к ним привязали ниточки.

- Нарисуйте волнистые линии, спускающиеся от каждого шарика.

Для этого установите указатель мыши так, чтобы он касался нижнего края шарика, и протаскивайте мышью на несколько сантиметров вниз, удерживая кнопку мыши нажатой. Нарисовав линию, отпустите кнопку мыши. Выполните аналогичные действия со вторым шариком.

- Сохраните файл.

Урок 11.10. Копирование графических изображений

Ваши воздушные шарики наверняка слишком хороши, чтобы вы остановились на достигнутом. Поэтому если у вас возникло желание добавить **еще** парочку шариков, не рисуйте их второй раз, а просто скопируйте оригинал.

Вот самый простой способ сделать это.

1. Выделите воздушные шары.

Если у вас плохая память, возвращайтесь к пп. 1 и 2 урока 11.6, чтобы вспомнить, как происходит выделение. Пунктирная линия, окружившая ваши шарики, будет означать, что вы их выбрали.

2. Нажмите клавишу <Ctrl> и перетащите воздушные шары на несколько сантиметров вправо.

При этом Paint создаст точную копию ваших шариков и разместит ее в том месте экрана, где вы отпустите кнопку мыши. Нравится то, что получилось? Тогда щелкните где-нибудь рядом с новой парочкой, и пунктирные линии исчезнут, оставляя картинку такой, как на рис. 11.10.

3. Сохраните файл.

Тесты

Для каждого вопроса отметьте правильный ответ. (Помните, что правильных ответов может быть несколько.)

- Чтобы превратить указатель мыши в один из графических инструментов, нужно сделать следующее.**
 - Выбрать этот инструмент во всплывающем меню
 - Выбрать инструмент из файла
 - Выбрать инструмент из ряда значков, расположенных вдоль левой границы окна Paint
 - Выбрать инструмент из ряда значков, расположенных вдоль нижней границы окна Paint
- Следующие меры приводят к отмене неправильных действий.**
 - Нажатие <F1>
 - Нажатие <Alt+Backspace>
 - Нажатие <Ctrl+Z>
 - Нажатие <Ctrl+Del>
- Работая в графическом редакторе Paint, необходимо сохранять файл в следующие моменты.**
 - Непосредственно перед **началом**

- b) Как только вы подумаете об этом
 - c) Как только вы нарисуете что-то, на ваш взгляд, стоящее
 - d) Как только вы сделаете какую-нибудь ошибку
- 4. Несмотря на то, что Paint предназначен для создания графических изображений, в нем вы найдете множество шрифтов различных кеглей и начертаний.**
- a) Верно
 - b) Неверно
- 5. При необходимости можно скопировать фрагмент графического изображения в отдельный файл.**
- a) Да, это так
 - b) Откровенная чушь!
 - c) Можно, но только на более дорогих компьютерах
 - d) Можно, но только на дискету
- 6. При стирании ненужных фрагментов изображения вы добьетесь наилучших результатов, если сделаете следующее.**
- a) Измените размер инструмента Ластик
 - b) Увеличьте размер инструмента Ластик
 - c) Выберите самый маленький размер инструмента Ластик
 - d) Выберите средний размер инструмента Ластик
- 7. Инструмент Кисть по своему действию больше напоминает следующий предмет, нежели малярную кисть.**
- a) Водяной пистолет
 - b) Распыляющий баллончик с краской
 - c) Карандаш
 - d) Красящий валик

Упражнения

1. Попробуйте поработать с разными шрифтами во время набора текста.
2. Проверьте действие инструмента Распылитель для создания эффекта напыления.
3. Создайте одну рамку внутри другой и заполните пространство между ними понравившимся вам цветом.
4. Добавьте к рисунку какой-нибудь текст, разместив его по центру между воздушными шарами.
5. Распечатайте **полученную** картинку на принтере, поставьте внизу число и подпись и отправьте все это на ксерокс.

Текстовый редактор WordPad, или Как написать письмо

Цель обучения:

- ✓ Пользоваться текстовым редактором WordPad
- ✓ Создать печатный заголовок
- ✓ Составить письмо
- ✓ Выделить текст
- ✓ Отцентрировать текст
- ✓ Сделать буквы полужирными или курсивными
- ✓ изменить размер букв (кегель шрифта)
- ✓ Найти и заменить слова

Вы должны уметь:

- Пользоваться меню **Пуск** (урок 4.2)
- Пользоваться мышью (урок 2.1)
- Открывать файл (тема 7)
- Сохранять файл (тема 8)
- **ВЫВОДИТЬ** файл на печать (тема 9)

Изо всех бесплатных приложений, которыми Microsoft буквально напичкала Windows 98, текстовый редактор WordPad является самым богатым в плане различных возможностей. С его помощью вы сможете без труда написать письмо, составить резюме и сделать массу других полезных вещей, которые раньше у вас неизбежно вызывали головную боль.

Усвоив эту тему, вы научитесь создавать аккуратные текстовые заголовки к своим письмам, где вы сможете указывать свое имя и адрес, что, безусловно, придаст вашему письму некоторую солидность. Затем вы узнаете, как использовать имеющиеся заголовки для создания самих писем.

Урок 12.1. Создание заголовка

До того как у вас появился компьютер, для придания своим письмам пушей важности вы наверняка добавляли к своей подписи внизу слово "эсквайр", что говорило о вашем условно благородном происхождении. Теперь в этом нет необходимости, поскольку заголовки дают тот же эффект. Текстовый процессор WordPad позволит вам создать любые заголовки и автоматически вставит их в верхнюю часть письма, когда бы вы этого ни захотели,

Последовательно выполните приведенные ниже действия, и вы с головой окупаетесь в мир профессионального текстового процессора.

1. **Откройте текстовый редактор WordPad в меню Пуск.**
2. **Наберите ваше имя и адрес, нажимая клавишу <Enter> в конце каждой строки.**
3. **Нажмите <Enter> еще раз, наберите слово "Дата" и снова нажмите <Enter>, теперь уже дважды.**

Окно редактора WordPad при этом должно быть примерно таким, как показано на рис. 12.1 (конечно, в нем будут указаны ваши собственные имя и адрес).

4. **Выделите строки с вашим именем и адресом.**

Как вы помните из урока 10.1, нужного результата вы сможете достичь, если установите указатель мыши в начало первого слова и, удерживая кнопку мыши нажатой, протащите его к концу последней строки. Текст при этом подсвечивается другим цветом.

5. **Щелкните на кнопке По центру на панели инструментов редактора WordPad.**

Видите сверху на панели инструментов WordPad три значка с маленькими горизонтальными полосками? Так вот, щелкните на среднем из них, как показано на рис. 12.2, и WordPad тут же расположит ваш текст на середине страницы. Ни в коем случае не щелкайте где бы то ни было в документе, пока вы работаете с меню. Иначе подсветка, которая еще пригодится вам при выполнении дальнейших действий, исчезнет, и вам придется выделять текст заново.

Если вы предпочитаете работать с меню или вашу мышшь съел соседский кот, выберите сначала команду Формат в меню редактора WordPad, а затем — команду Абзац и опцию По центру в окне Выравнивание.

6. **Выберите 14 в окне Размер редактора WordPad.**

В этом окне содержатся числа, прямо пропорциональные размерам букв на вашем экране. Выбрав число 14, вы увеличите заголовок, заставив его выглядеть более внушительно.

7. **Выделите ваше имя и выберите 20 в окне Размер.**

Ваше имя станет еще большим, передавая тем самым всю важность вашей персоны.

8. **Щелкните на кнопке с буквой "Ж", чтобы выделить свое имя полужирным шрифтом.**

Если ваше имя выделяется на общем фоне достаточно хорошо, то вас можно поздравить с завершением работы над заголовком. Сравните то, что получилось у вас, с тем, что показано на рис. 12.3.

9. Сохраните файл.

Сохраните весь свой труд в файле с именем Заголовок в папке Сегодняшняя работа. Теперь, если вы захотите использовать свой заголовок при создании очередного письма, откройте этот файл и сохраните его под другим именем. Завершив работу над письмом, сохраните его еще раз и со спокойной совестью распечатайте.



Не забудьте сохранить письмо под другим именем, прежде чем начнете работать над новым письмом, иначе ваш оригинальный заголовок может случайно пострадать при сохранении вновь созданного письма.

10. Закройте текстовый редактор WordPad.

В следующих уроках вы узнаете, **как** использовать текстовые заголовки для создания серьезных писем.

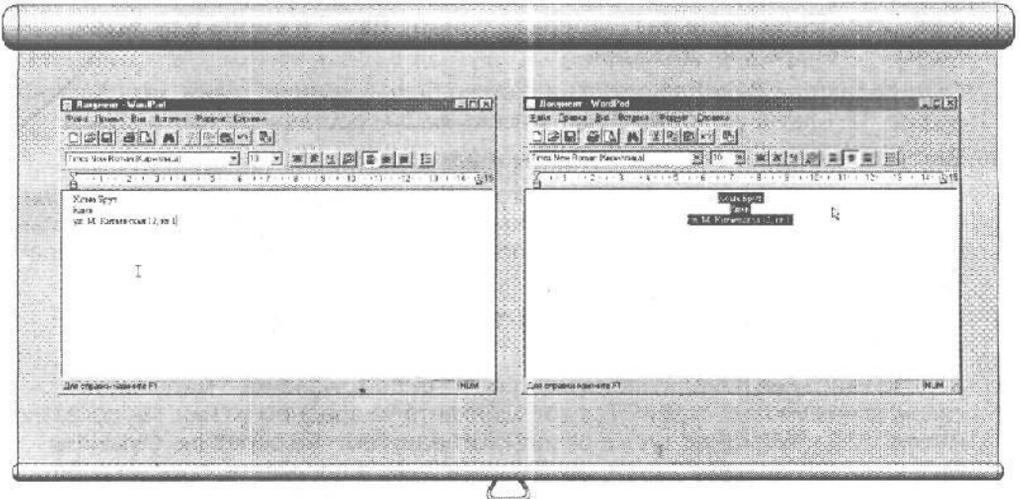


Рис. 12.1. Для начала определите содержание заголовка

Рис. 12.2. WordPad может переместить ваш текст точно на середину страницы



WordPad позволят выделять слова, делая их **полуужирными**, **курсивными** или **подчеркнутыми**.

Урок 12.2. Как составить письмо

Теперь, когда заголовок уже готов, перейдем непосредственно к его применению.

1. Откройте текстовый редактор WordPad.
2. Откройте файл Заголовок из папки Сегодняшняя работа.

О том, как открывать файлы, вы узнали из урока 7.1. Поскольку вы только что сохраняли свой заголовок, нужный файл вы обязательно найдете в списке, предлагаемом меню Файл. Щелкните на его имени, и WordPad выдаст на экран его содержимое.

3. **Выберите команду Сохранить как из меню Файл.**
4. **Сохраните файл под именем Дайте денег в папке Сегодняшняя работа.**

Если вы поступите благоразумно и сохраните ваш файл под другим именем, первоначальный файл Заголовок, содержащий ваш печатный заголовок, не будет изменен, и им с таким же успехом можно будет пользоваться в дальнейшем.

5. **Дважды щелкните на слове Дата, расположенном чуть ниже и чуть левее заголовка.**

Это выделит слово "Дата", что позволит в п. 6 оперативно изменить дату на текущую.

6. **Наберите текущее число, месяц и год и дважды нажмите <Enter>.**

Подсвеченное слово "Дата" будет заменено только что введенной вами строкой.

7. **Наберите слова "Дорогие родители" и нажмите <Enter> (тоже два раза).**

До сих пор вы пользовались клавишей <Enter> каждый раз, когда завершали набор строки. Однако это не является нормой для редактора WordPad, равно как и для большинства других текстовых процессоров. Поэтому, выполняя пп. 7 и 8, не нажимайте <Enter> до тех пор, пока не закончите набирать абзац. Зато потом нажмите <Enter> дважды. Это слегка увеличит расстояние между абзацами и сделает ваше письмо более привлекательным.

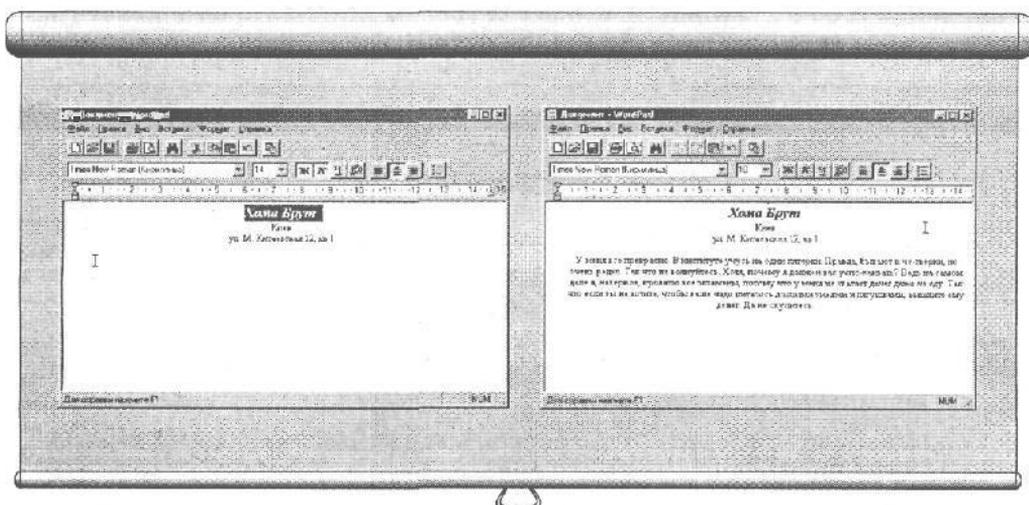


Рис. 12.3. WordPad позволяет выделять слова полужирным шрифтом и изменять размеры букв

Рис. 12.4. Текстовый редактор WordPad идеально подходит для создания писем

8. **Наберите приведенный ниже текст, дважды нажав <Enter> только в конце абзаца.**

"У меня все прекрасно. В институте учусь на одни пятерки. Правда, бывают и четверки, но очень редко. Так что не волнуйтесь. Хотя, почему я должен вас успокаивать?"

вать? Ведь на самом деле я, наверное, провалю все экзамены, потому что у меня не хватает денег даже на еду. Так что если вы не хотите, чтобы ваше чадо питалось дохлыми змеями и лягушками, вышлите ему денег. Да не скупитесь."

9. Теперь наберите следующие строчки, два раза нажав <Enter> после слов "Преданный вам" и один раз — после вашего имени.

"Преданный вам

Робин

(Ваш голодающий сын)"

10. Сохраните файл.

Письмо вашим родителям должно получиться *таким*, как на рис. 12.4,

В отличие от некоторых более замысловатых (и более дорогих) текстовых процессоров, **WordPad** не снабжен средствами для проверки грамматических ошибок. Это означает, что вам придется делать это самостоятельно.

Урок 12.3. Поиск и замена слов

ЕСЛИ ПИСЬМО, составленное вами на предыдущем уроке, не подействовало должным образом на родителей, вы, возможно, сумеете заработать немного денег, если начнете продавать копии этого письма своим сокурсникам (наверняка у них те же проблемы). Нужно будет только предварительно поменять имя. Такие возможности WordPad, как **ПОИСК** и Замена, позволяют вам автоматически отыскать в тексте ваше имя и заменить его каким-нибудь другим.

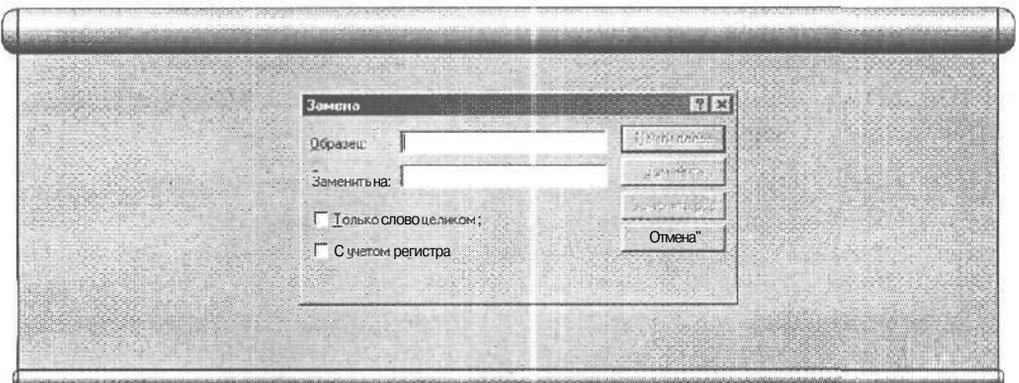


Рис. 12.5. В поле Образец наберите слово или слова, которые вы запланировали заменить, а в окне Заменить на укажите тот текст, который WordPad будет подставлять вместо заменяемых слов

- 1. Откройте текстовый редактор WordPad.**
- 2. Откройте файл Дайте денег из папки** Сегодняшняя работа.
На экране появится письмо, составленное вами на уроке 12.2.

3. Выберите команду Заменить из меню Правка.

Появится окно, представленное на рис. 12.5.

4. Введите имя "Робин" в окно Найти и имя "Билл" в окно Заменить на.

5. Нажмите кнопку Заменить все.

WordPad моментально просмотрит весь ваш файл, по ходу дела заменяя все встретившиеся слова "Робин" на слово "Билл".

WordPad способен также и на парочку других примочек, которыми вы можете воспользоваться. Например, если вы хотите курировать весь процесс замещений и в нужный момент одобрить их либо отменить, нажмите вместо Заменить все кнопку НАЙТИ далее. Тогда WordPad будет останавливаться на каждом слове, требующем замены, и ждать вашего одобрения. (Если вы работаете с большим документом, то использование кнопки НАЙТИ далее в смысле безопасности будет оптимальным шагом.)

Если вы установите флажок ТОЛЬКО СЛОВО целиком, то ваше имя будет заменено на другое только в том случае, когда оно представляет собой отдельный независимый объект и не является частью другого слова. Если флажок не установлен и вы решили заменить имя "Робин" на имя "Билл", WordPad выполнит замену и там, где вы ее совсем не ждете (имя "Робинзон Крузо" превратится в "Биллзон Крузо"). И, наконец, при установленном флажке С учетом регистра WordPad будет бдительно относиться к регистру букв в искомых словах. Таким образом, при замене имени "Слава" вы пресечете попытки WordPad заменить попутно и обычное слово "слава", означающее "известность, успех".

Тесты

Для каждого вопроса найдите правильный ответ. (Помните, что правильных ответов может быть несколько.)

1. Текстовый редактор WordPad может слегка приукрасить ваше письмо с помощью следующих приемов.
 - a) Применить полужирный шрифт
 - b) Применить курсивный шрифт
 - c) Использовать подчеркивание
 - d) Увеличить или уменьшить кегль шрифта
2. Отсутствие этой важной черты отличает WordPad от большинства текстовых процессоров.
 - a) У него нет возможности проверять орфографические ошибки
 - b) В нем отсутствуют функции НАЙТИ и Заменить
 - c) В нем нельзя изменять размеры и тип шрифтов
 - d) В нем нельзя создать печатный заголовок

3. При замене одного фрагмента текста другим с помощью команды **Заменить** нельзя изменить размер букв или тип шрифта.
- a) Верно
 - b) Неверно
 - c) Хм-м-м, пожалуй, это надо проверить
 - d) Иногда возможно
4. Родители Билла могут догадаться, что письмо написано не их сыном, по следующим причинам.
- a) Они знают, что Билл не умеет печатать
 - b) Билл обычно делает гораздо больше ошибок
 - c) Билл уже давно **окончил** институт
 - d) Имя в заголовке не совпадает с именем в конце **письма**

Упражнения

1. Попробуйте **как-нибудь приукрасить** свой **заголовок**. Например, добавьте рамку или **монограмму**, созданную в графическом **редакторе** Paint. Но только не **переусердствуйте**, иначе ваше письмо потеряет всякую солидность.
2. Попытайтесь использовать как можно больше шрифтов различных размеров и начертаний в одном письме, создав таким образом своего рода резюме. Поэкспериментируйте с шириной поля, которую можно изменить с помощью команды **Абзац** из меню **Формат**.
3. С помощью команд **Вырезать** и **Вставить** оживите свое **письмо**, вставив в него какую-нибудь **картинку**. Например, откройте в графическом редакторе Paint файл **Лес** и скопируйте его в буфер обмена. Затем **вставьте** его в текстовый редактор WordPad и, чтобы рисунок **расположился** посередине, отцентрируйте его.

Тема 13

Блокнот, или Черкнем пару слов

Цель обучения:

- ✓ Пользоваться программой Блокнот
- ✓ Быстро Вносить и сохранять информацию

Вы должны уметь:

- Пользоваться мышью при работе с окнами (урок 2.1)
- Использовать рабочий стол (тема 4)
- Запускать программу (тема 6)
- Сохранять файл (тема 8)

Блокнот — это компьютеризованный собрат обычной записной книжки (либо того случайно подвернувшегося под руку листочка бумаги, которым вы воспользовались на прошлой неделе, чтобы записать телефонограмму для вашего шефа).

Однако оперативность, столь характерная для программы БЛОКНОТ, иногда идет в ущерб комфорту и не всегда приносит вам только положительные эмоции. Так что не обижайтесь, если вдруг возникнут некоторые неудобства.

Урок 13.1. Как быстро записать телефонограмму

Представьте себе, вам только что позвонил ваш товарищ и по доброте душевной сообщил адрес нового ресторана, который он недавно обнаружил (кстати, недалеко от вашего дома). Вы в панике, так как вам нужно срочно записать адрес по причине короткой памяти. Не отчаивайтесь, если у вас под рукой не оказалось карандаша, а все бумаги, лежащие на столе, — важные документы. Изучите этот урок, и вы узнаете, что нужно делать в таких ситуациях.

1. Щелкните правой кнопкой мыши на любом свободном месте рабочего стола.

2. Выберите команду Создать из появившегося меню.
3. В раскрывшемся подменю выберите Текстовый документ.
4. Наберите слова "Срочное сообщение" в качестве нового имени и нажмите клавишу <Enter>.

Старое имя должно исчезнуть при вводе первого символа. Теперь файл, расположенный на рабочем столе в виде маленького блокнота, полностью готов к работе.

5. Щелкните на значке Срочное сообщение и наберите пришедшую информацию.

Ну, например, как на рис. 13.2:

"В 10 часов вечера у Мортон — ресторан для кинозвезд"

6. Сохраните файл.

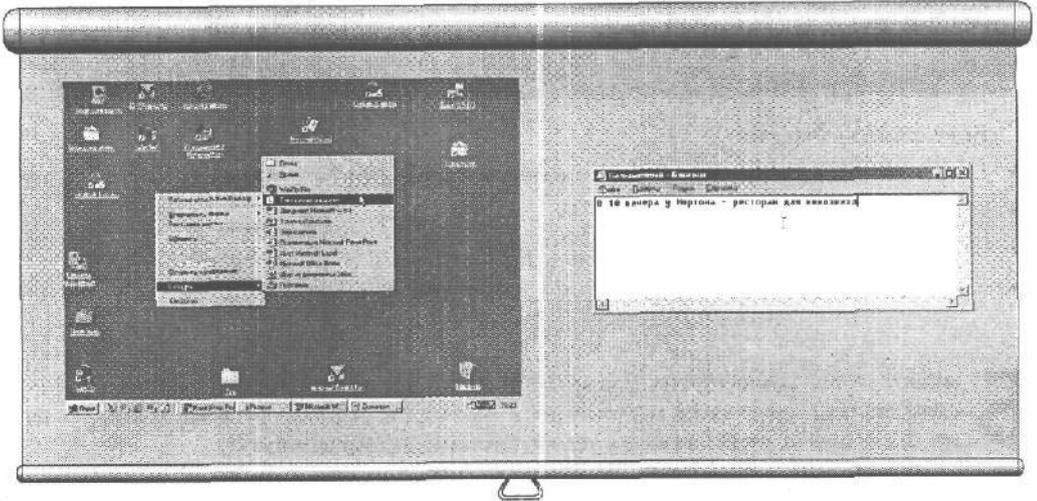


Рис. 13.1. Можно загрузить программу Блокнот прямо с рабочего стола

Рис. 13.2. Блокнот выручит вас, когда нужно что-то срочно записать

Не очень симпатично, но быстро и практично! Неплохо бы создать отдельную папку Случайные сообщения и перенести ваше сообщение в нее. А может быть, вы захотите оставить на рабочем столе значок нового файла, как напоминание.

Тогда впоследствии, когда вы выучите адрес наизусть или информация устареет, файл можно будет удалить. Кстати, в любое время вы сможете вернуться к сохраненной информации и внести изменения, если, скажем, захотите дополнить адрес кафе списком предлагаемых там блюд. При этом вы можете воспользоваться любым текстовым процессором, например редактором WordPad.

БЛОКНОТ очень напоминает губку и впитывает всю поступающую к нему информацию. А если вы однажды захотите ею воспользоваться, просто откройте нужный файл, конечно, при условии, что вы помните его имя.



И редактор WordPad, и программа БЛОКНОТ являются текстовыми процессорами, но имеют ряд специфичных черт. Это связано с тем, что текстовый редактор WordPad в большей степени предназначен для составления писем и документов, в то время как БЛОКНОТ БЫЛ задуман как обычная записная книжка;

Как уже говорилось в уроке 8.3, БЛОКНОТ сохраняет свои файлы в формате ASCII, что делает их доступными для большинства текстовых процессоров.

Урок 13.2. Перенос строк

Если ваш телефонный разговор затянулся и вам пришлось занести в свой БЛОКНОТ больше двух-трех слов, вы заметите, что все слова невозмутимо продолжают оставаться в одной строке. Вы сами увидите это, выполнив задание этого урока.

8 отличие от редактора WordPad и других подобных ему текстовых процессоров, БЛОКНОТ не переносит вводимую информацию на следующую строку автоматически, когда текущая уже заполнена. Поэтому, столкнувшись с этим впервые, у вас может возникнуть естественное и непреодолимое желание нажать клавишу <Enter> в тот самый момент, когда строка начнет выходить за пределы окна. Ни в коем случае не делайте этого! Просто продолжайте набирать текст в том же духе и увидите, что произойдет. Для полной ясности давайте выполним следующие действия.

1. Откройте программу Блокнот.



Разомните пальцы, поскольку на следующем этапе вам придется набрать небольшой текст. Обратите внимание, как слова будут скрываться за границей окна. Продолжайте набирать и ни в коем случае не нажимайте <Enter>, пока не наберете весь текст.

По окончании окно Блокнот, наверное, будет выглядеть так, как на рис. 13.3.

2. Наберите следующий абзац, помня, что клавишу <Enter> нужно нажимать только в самом конце.

"Джерри осенила блестящая идея по поводу того, как заработать большие деньги. Мы идем в ресторан Мортонa к закрытию и берем с собой скребок. Когда гуляки разойдутся, мы отскребаем жвачку из-под столов. Ты представляешь, сколько нам отвалят за жвачку Джима Керри?! А за Spearmint от Долли Партон?!"

3. Выберите Перенос по словам в меню Правка.

То же самое можно сделать, нажав комбинацию клавиш <Alt+П> и <П>. Блокнот автоматически упакует текст таким образом, что он целиком будет располагаться внутри окна, как показано на рис. 13.4.

Работая в программе БЛОКНОТ, вы не застрахованы от того, что однажды столкнетесь с проблемой. Например, вы несказанно огорчитесь, узнав, что нельзя загрузить текст большого объема. Если такое случится и на экран вылезет сообщение о том, что вы пытаетесь открыть слишком большой файл, не расстраивайтесь раньше времени. По-

попытайтесь воспользоваться редактором WordPad либо каким-то другим текстовым процессором. Кроме того, программа БЛОКНОТ работает только с одним видом шрифта. Что поделаешь, придется с этим смириться...

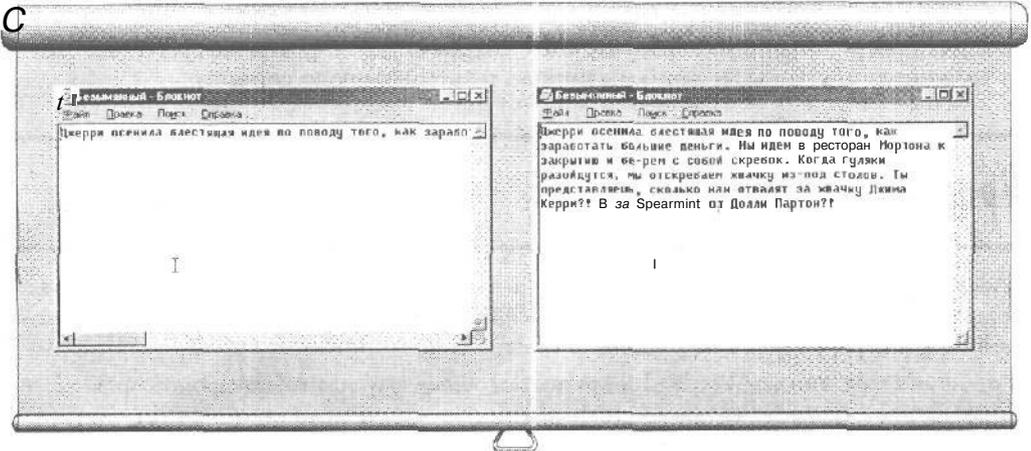


Рис. 13.3. Блокнот не переносит слова на следующую строку автоматически

Рис. 13.4. Нажмите <Alt+П> и <П>, чтобы разбить текст на строки, не превышающие ширины окна



Блокнот не может работать с большими файлами. В этом случае используйте редактор WordPad.

- Проверим успехи
- Вы усвоили урок, если можете:
- Открыть программу Блокнот
- Записать в ней срочное сообщение
- Разбить абзац на строки

Тесты

Для каждого вопроса найдите правильный ответ. (Помните, что правильных ответов может быть несколько.)

1. Чтобы заставить предложение перескочить на следующую строку, необходимо сделать следующее.
 - a) Нажать комбинацию <Alt+П>, а затем клавишу <Г1>
 - b) Выбрать Перенос по словам в меню Правка
 - c) Такой финт невозможен в программе Блокнот
 - d) Нажать <Enter>

2. Какой текстовый процессор лучше использовать для работы с большими файлами?
 - a) Блокнот
 - b) Текстовый редактор WordPad
 3. Какой текстовый процессор лучше использовать для записи срочных сообщений?
 - a) Блокнот
 - b) Текстовый редактор WordPad
 4. Програмла Блокнот сохраняет файлы в следующих форматах.
 - a) ASCII
 - b) В формате редактора WordPad
 - c) В "правильном" формате
 - d) В кириллице
 5. Большинство текстовых процессоров может прочесть файлы, сохраненные в формате программы Блокнот.
 - a) Совершенно верно
 - b) Совершенно неверно
-

Упражнения

1. Откройте программу Блокнот.
2. Запишите под заголовком **Что необходимо сделать** список всех важных дел, которые вам нужно завершить сегодня.
3. Минимизируйте программу Блокнот до значка в панели задач.
4. Щелкните на полученном значке, чтобы записать срочную информацию.
5. В конце рабочего дня проверьте, сколько дел из списка **Что необходимо сделать** вы сегодня выполнили.
6. Сохраните список важных дел и отложите его до завтра.

2. Щелкните на кнопке Установить связь.

В зависимости от параметров, заданных при установке Internet Explorer, сначала вам может понадобиться ввести свой пароль в поле Пароль.

После щелчка на кнопке Установить связь программа начнет набирать номер вашего провайдера услуг Internet. Вы услышите, как модем набирает номер, и, если линия свободна, через некоторое время модем провайдера ответит вам странными шипящими звуками.

3. На экране отобразится начальная страница Internet

Вы сделали это! Вы соединились с одним из компьютеров в World Wide Web. Это *Web-узел*, содержащий целый набор заполненных информацией *Web-страниц*. Страница, которую вы видите, называется *начальной*. {Это страница, с которой вы "начинаете". Понятно? Ох уж эти оригинальные компьютерщики!}

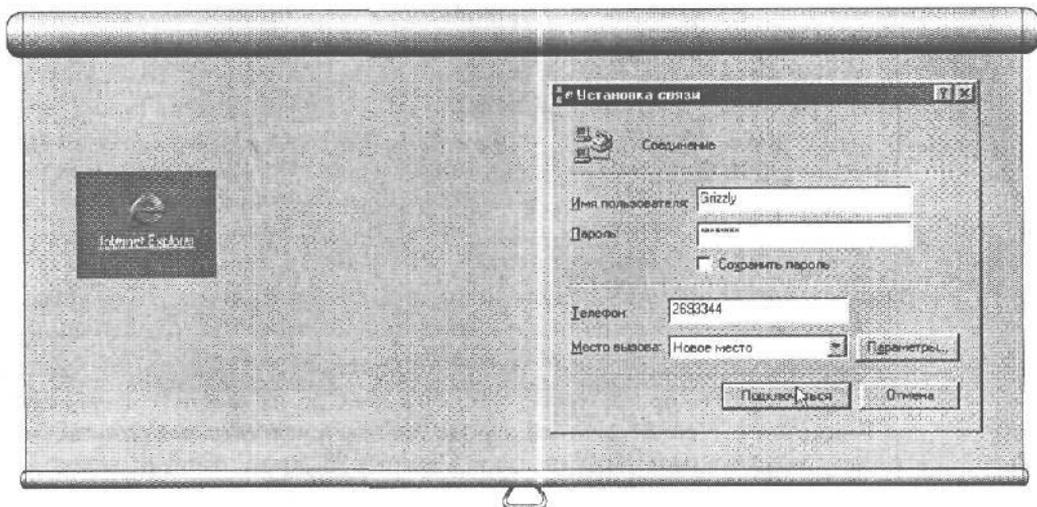


Рис. 14.1. Ярлык The Internet

Рис. 14.2. Окно Установка связи позволяет вам соединиться с World Wide Web

В качестве начальной вы можете задать любую Web-страницу, но Internet Explorer обычно начинает работу с одной из Web-страниц Microsoft, как показано на рис. 14.3. Содержание Web-страниц Microsoft постоянно изменяется, отражая последние новости Internet.

Теперь вы готовы к путешествию по World Wide Web. На следующем уроке вы научитесь перемещаться по Web-страницам. Это проще, чем вы можете себе представить.



Начальная страница — это страница, которая автоматически отображается на экране, когда ваш Web-браузер соединяется с World Wide Web. Web-браузер, конечно, позволяет использовать в качестве начальной страницы любую страницу по вашему желанию, но в любом случае вы должны с чего-то начинать. Поэтому такая страница называется вашей начальной страницей. Попадая на другой Web-узел, вы начинаете путешествие с его домаш-

ней страницы. *Домашняя страница (home page)* — это просто меню, которое позволяет вам начать путешествие по этому Web-узлу. Отличия между начальной и домашней страницами весьма размыты, часто под этими понятиями скрывается одна и та же страница. Но в принципе вы должны понимать разницу.



Рис. 14.3. Щелкая мышью в различных местах Web-страницы, вы можете перемещаться на другие страницы

Вопросы/Ответы

Вопрос. Что такое Internet и World Wide Web?

Ответ. В 1960 году Правительство США, обеспокоенное тем, что их компьютеры могут быть уничтожены единственной бомбой, решило разместить их в разных местах. Ряд мощных компьютеров были соединены друг с другом несколькими телефонными линиями, что обеспечивало быструю передачу информации. Если одним компьютер выходял из строя, его функции брали на себя другие компьютеры, и сообщения все равно попадали к адресату. Эту технологию быстро подхватили университеты.

Сегодня эта огромная сеть известна под названием Internet. Она все больше и больше становится коммерческой. World Wide Web — это ряд компьютеров Internet, которые позволяют без особого труда соединиться с ними практически любому пользователю.

С помощью специального программного обеспечения вы соединяетесь с Internet и получаете возможность перемещаться по Web-страницам, просто щелкая мышью,

196 Часть IV. Бесплатные программы

Устанавливая указатель в разных местах экрана и щелкая левой кнопкой мыши, вы перемещаетесь на разные Web-узлы, содержащие информацию о продаже и покупке недвижимости, газетные статьи, списки лиц, разыскиваемых ФБР, ресторанные меню и многое другое, от серьезного до мрачного, от занимательного до глупого.

Многие просто путешествуют по Web-страницам как по телевизионным каналам. Другие для поиска определенной информации используют специальные предметные каталоги.

Как бы то ни было, это быстро растущая область с многообещающим будущим.



1 УПРАЖНЕНИЕ

Web-адрес, так же известный как URL (Uniform Resource Locator — унифицированный локатор ресурсов), начинается с `http://` и описывает местоположение Web-узла в World Wide Web. Попадая на Web-узел, вы видите его *домашнюю страницу* — меню, описывающее назначение узла и содержащуюся на нем информацию. Путешествуя по узлу, вы можете познакомиться с содержанием его Web-страниц.

- **Проверим успехи**

Бы усвоили урок, если можете:

Соединиться с Internet

- Указать на различия между начальной и домашней страницами

Урок 14.2. Путешествие по World Wide Web

К счастью, путешествовать по World Wide Web значительно проще, чем по суше, по воздуху или по морю. Не будет потерянного багажа, многочасовых задержек в переполненных аэропортах и потраченных денег в казино на круизных кораблях. Путешествовать по Web так просто, что в первый раз можно и затеряться в ее дебрях. (Но не волнуйтесь, как вы узнаете на этом уроке, из этого путешествия всегда можно быстро вернуться домой.)

Как и всегда в Windows, вам будет *проще* всего управлять всеми событиями с помощью мыши. Щелкая на разных **кнопках** на Web-страницах, вы будете переноситься в соответствующие им места Web. Единственная сложность заключается в том, что эти кнопки могут иметь различный вид. Одни выглядят как обычные кнопки, другие имеют вид подчеркнутых слов, картинок, вращающихся мячиков и т.д.

С помощью следующих действий вы сумеете распознать кнопку и разобраться, к чему может привести щелчок на ней.

1. Выполните урок 14.1 и соединитесь с Web-страницей.

Подходит любая страница. Вы можете воспользоваться начальной страницей, которая загружается при запуске браузера.

2. Не щелкая кнопкой, медленно поведите указателем мыши по всем частям страницы.

Внимательно следите за указателем, он может удивить вас.

3. Когда форма указателя изменится, это будет означать, что он находится над кнопкой.

Если указатель примет вид руки (рис. 14.4), значит вы нашли кнопку и можете щелкнуть на ней.

4. Щелкните левой кнопкой мыши на найденной кнопке.

В результате Web-браузер приступит к работе и попытается загрузить страницу, связанную с нажатой кнопкой. Вы переместитесь на новую страницу World Wide Web! Именно таким образом и путешествуют по Web. Нужно только прицелиться и щелкнуть кнопкой мыши.

5. Щелкните на кнопке Назад в левом верхнем углу окна Internet Explorer (с изображением направленной влево стрелки).

Web-браузер снова приступит к работе, но на этот раз просто вернет вас на страницу, с которой вы начали путешествие. Щелкая на кнопках Web-страниц, вы всегда можете воспользоваться кнопкой Назад, чтобы вернуться на уже знакомые страницы (World Wide Web — не пещера, в которой, чтобы не заблудиться, нужно оставлять отметки на стенах).

Более того, если вы снова захотите вернуться на недавно посещенный узел, щелкните на кнопке Вперед, расположенной справа от кнопки Назад. Эта кнопка в противоположность кнопке Назад переносит вас вперед по цепочке уже посещенных страниц. Наконец, если при следующем включении компьютера вы захотите без особого труда сразу попасть на понравившуюся вам страницу, внимательно изучите урок 14.5.

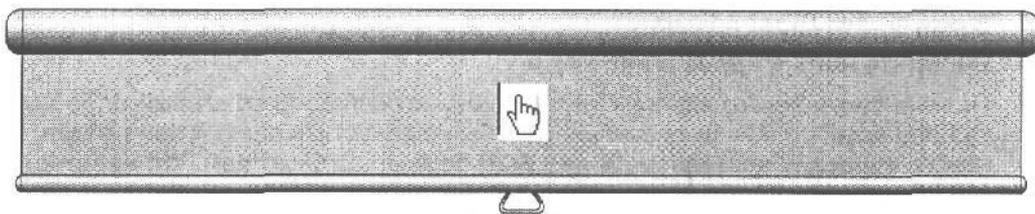


Рис. 14.4. На кнопках указатель принимает форму руки

Кнопки со стрелками отличаются хорошей памятью. Последовательно щелкая на кнопке Назад, вы будете перемещаться назад по уже посещенным страницам. В противоположность этому, щелчки на кнопке Вперед будут переносить вас вперед по цепочке посещенных страниц. Эта последовательность загружаемых страниц запоминается для текущего сеанса работы с Web и теряется после завершения работы Web-браузера.



Microsoft и другие разработчики программного обеспечения для World Wide Web называют кнопки на Web-страницах *гиперссылками*. Чтобы определить, является ли определенный объект на экране гиперссылкой, поместите на него указатель мыши. Если указатель примет вид руки, значит вы нашли гиперссылку.



Совет. На некоторых дружественных Web-страницах гиперссылки дублируются, т.е. две гиперссылки, обычно одна тестовая, другая **графическая**, указывают на один и тот же объект. На каждой из этих гиперссылок указатель принимает форму руки и после щелчка вы попадаете на одну и ту же **Web-страницу**.

О Проверим успехи

Вы усвоили урок, если можете:

- Найти гиперссылки на Web-странице
- Использовать кнопки **Вперед** и **Назад**

Урок 14*3. Как погасть на нужную Web-страницу

Иногда на полученной вами визитной карточке можно обнаружить адрес Web-страницы. Или же, например, вы можете захотеть посетить Web-страницу компании Соса-Сола. Для этого нужно просто набрать на клавиатуре соответствующий адрес. На этом уроке вы узнаете, как это сделать.

1. Выполните урок 14.1, чтобы соединиться с World Wide Web.

Вы увидите на экране начальную страницу. В верхней части окна Internet Explorer находится длинное текстовое поле Адрес. В нем отображается адрес текущей Web-страницы. Если начальной является страница Microsoft, вы увидите что-то вроде `http://home.microsoft.com/`.

2. Щелкните в любом месте адреса в поле Адрес.

В результате адрес подсветится.

3. Наберите новый адрес в поле Адрес.

Первые буквы нового адреса будут полностью совпадать со старым адресом. Однако будьте очень внимательны, чтобы не допустить ошибок при наборе нового адреса. В противном случае Web-браузер сообщит вам, что не может найти введенный вами адрес. Internet любит точность.

4. Нажмите клавишу <Enter>.

Web-браузер попытается соединить вас с компьютером, на котором содержится указанная страница. Обычно этот процесс заканчивается успешно. Иногда этого не происходит. (Проверьте, что вы ввели правильный адрес.) Не удивляйтесь, если понравившаяся вам страница вдруг исчезнет. Возможно, она больше не поддерживается и поэтому удалена с компьютера либо был изменен ее адрес, и об этом не было нигде сообщено.

Однако, как будет показано на уроке 14.4, все-таки имеется способ для поиска определенной Web-страницы.

Совет. Хотите немного попрактиковаться? Выберите команду **Учебник ПО Web** из меню ? Internet Explorer. В нем вы найдете ответы на многие вопросы о работе в этой сети.

□ Проверим успехи

Вы усвоили урок, если можете:

- Перемещаться на определенные Web-страницы

Урок 14.4. Поиск информации по определенной теме

Просмотр Web может быть чрезвычайно интересным занятием. Вы усаживаетесь перед компьютером и начинаете путешествие по всемирной компьютерной сети, посещаете виртуальные супермаркеты, читаете электронные журналы и газеты. Просмотр подразумевает, что вы путешествуете по сети без определенной цели.

Большинство Web-узлов содержат ссылки на другие узлы. Одни ссылки указывают на тематически связанную информацию, другие помещаются на Web-страницы исключительно для любителей "побродить" по сети,

Если вы хотите быстро найти определенную информацию, выполните следующие действия.

1. Соединитесь с World Wide Web, как было описано в уроке 14.1.

Это уже должно быть для вас парой пустяков. В противном случае обратитесь за помощью к друзьям.

2. Щелкните на кнопке Поиск, расположенной в центре панели инструментов Internet Explorer.

Web-браузер перенесет вас на поисковую страницу Microsoft. Это электронный каталог для поиска конкретной информации.

3. Введите несколько слов, описывающих предмет вашего поиска, и нажмите клавишу <Enter>.

Например, если вы ищете информацию о дегустации вин, введите <дегустиация вин> и нажмите <Enter>. Через некоторое время вы увидите результаты поиска, представленные на рис. 14.6.



Как видно из рис. 14.5, Internet Explorer может применять для поиска целый ряд каталогов Internet, поддерживаемых разными компаниями и использующих совершенно различные методы индексации. Если вы не нашли нужную вам информацию в одном каталоге, то переключитесь на другой. Например, выберите Yahoo! или воспользуйтесь услугами системы AltaVista. Хотя полученные с их помощью результаты будут иметь много общего, скорее всего вы найдете и новые Web-узлы, соответствующие вашему запросу.

Совет. Поиск определенной информации может оказаться достаточно сложным занятием. Если вы не помните, что такое логические операторы, с помощью которых можно объединять **ключевые** слова, обратитесь к справочной системе конкретного каталога.

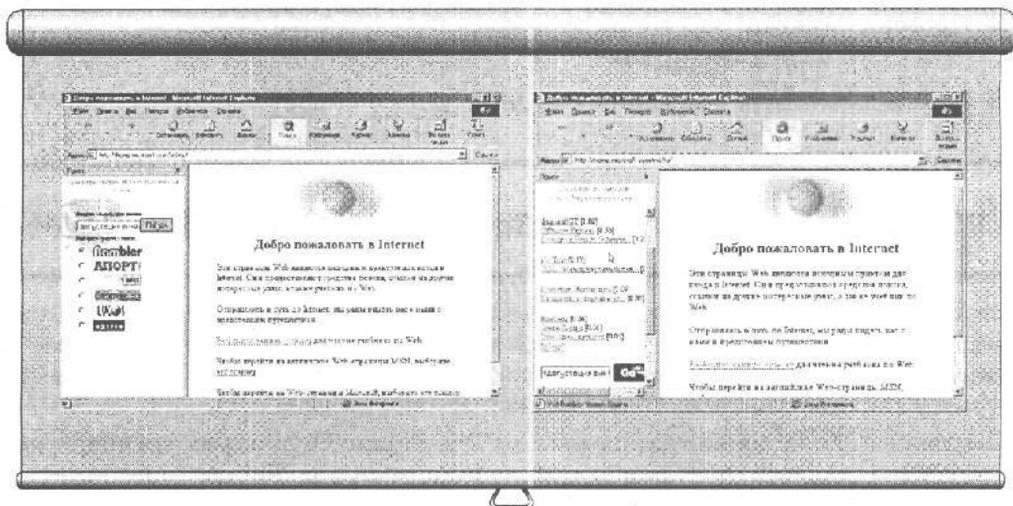


Рис. 14.5. Введите несколько ключевых слов и выполните поиск по всей Internet

Рис. 14.6. Результаты поиска сведений о дегустации вин

Проверим успехи

Вы усвоили урок, если можете:

- Попасть на поисковую страницу Microsoft
- Найти в Internet интересующую вас информацию

Урок 14.5. Возвращение на свои любимые Web-страницы

Предположим, что вы нашли в Web несколько очень интересных страниц. Но сможете ли вы снова найти их в следующий раз? Никаких проблем. Вам не потребуется записывать их адрес и прикреплять листочек к компьютеру. Ниже рассказывается, как добавить ссылки на заинтересовавшие вас узлы в выпадающее меню Internet Explorer.

1. Установите соединение с Internet, как это делалось на уроке 14.1.
2. Перейдите на узел, который вы хотели бы посещать и в будущем.
Вы можете найти его, просто путешествуя по Web, либо воспользовавшись для этого каталогом. Когда вы попадете на Web-узел, который захотите посетить в дальнейшем либо который захотите просто показать своим друзьям, переходите к п.3.
3. Щелкните на кнопке Избранное на панели инструментов Internet Explorer и выберите из появившегося меню команду Добавить в папку.
4. Щелкните на кнопке ОК.

Тема 14. Изучение браузера Internet Explorer 201

Теперь, после щелчка на кнопке Избранное, эта Web-страница будет отображаться в виде пункта меню. Щелкните на описании страницы, и Internet Explorer загрузит ее.



Для поддержания порядка Internet Explorer позволяет группировать ваши любимые Web-страницы в различных папках внутри выпадающего меню Избранное.

Совет. Вам понравились **графические** изображения или обои на каком-то Web-узле? Щелкните на них правой кнопкой мыши, в результате чего появится контекстное меню, позволяющее скопировать их для использования в качестве обоев на вашем компьютере. Вы **также** можете скопировать текст с Web-страницы, как это делается в любом текстовом процессоре. Выделите текст с помощью мыши и выберите команду Копировать из меню Правка.

Проверим успехи

Вы усвоили урок, если можете:

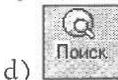
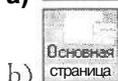
- Добавлять Web-узлы в меню **Избранное** Internet Explorer
- Попадать на Web-узлы с помощью меню **Избранное**

Тесты

Выберите букву, соответствующую правильному ответу.

1. При включении компьютера на экране отображается начальная страница,
 - a) Да
 - b) Нет
 - c) Нет, эта страница отображается при загрузке Internet Explorer
 - d) Нет, эта страница отображается при первом соединении с World Wide Web
2. Домашняя страница — это первая страница, которую вы видите при соединении с Web-узлом.
 - a) Да
 - b) Нет
3. Какая запись является Web-адресом?
 - a) osopretty:
 - b) (teepee)
 - c) Arachnid Ave.
 - d) <http://www.gibson.com>

4. Эта кнопка возвращает вас на предыдущую посещенную страницу.



5. Internet Explorer поставляется с каталогом для тематического поиска.

- a) Нет, он содержит два каталога
- b) Нет, он содержит более пяти каталогов
- c) На самом деле он обеспечивает доступ к целому ряду различных каталогов, каждый из которых можно использовать для поиска
- d) По Internet можно путешествовать только случайным образом

6. Если меню Избранное слишком разрослось, вы можете сделать следующее.

- a) Удалить некоторые адреса
- b) Распределить узлы по папкам, по аналогии с меню Пуск

Упражнения

1. Получите доступ к Internet.
2. Соединитесь с World Wide Web.
3. "Побродите" по страницам, находя ссылки и щелкая на них, когда указатель мыши приобретает форму руки.
4. Щелкните правой кнопкой мыши на графическом изображении и используйте его в качестве обоев на вашем компьютере.
5. Добавьте понравившуюся Web-страницу в меню Избранное.

Делаем из компьютера игрушку

Цель обучения:

- ✓ Воспроизвести фильм
- ✓ Воспроизвести звук
- ✓ Послушать музыку
- ✓ Посмотреть телевизор

Вы должны уметь:

- Управлять окнами с помощью мыши (урок 2.1)
- Запускать программы (тема 6)
- Открывать и сохранять файлы (темы 7 и 8)
- Пользоваться меню **Пуск** (урок 4.2)
- Пользоваться программами **Мой компьютер** и **Проводник** (тема 5)

Десять лет назад компьютеры выглядели как телевизоры, выдавая при этом на экран лишь примитивный набор слов и цифр, в то время как настоящие телевизоры могли развлекать людей разной чепухой вроде мыльных опер. Сегодня ситуация изменилась. Телевидение становится все скучнее и скучнее, а компьютеры — все притягательнее.

Современные компьютеры умеют не только воспроизводить звуки и фильмы, но и записывать их, предоставляя вам все возможности для создания домашней студии. Одним словом, все — Человеку, все — для Человека! (И даже ваш любимый поп-корн!)

Но, прежде чем заменить телевизор компьютером, вам придется разобраться в некоторых хитростях последнего. Поэтому данная тема научит вас, как сделать из вашего компьютера телевизор 90-х годов.

Урок 15.1. Воспроизведение фильмов и музыкальных файлов

Windows может работать с видеофильмами, но не спешите выбрасывать ваш видеомагнитофон, так как у компьютера есть ряд недостатков. Во-первых, видеоизображение редко заполняет весь экран компьютера, а если это и происходит, то оно получается зернистым.

Во-вторых, видеофайлы занимают много памяти. Всего несколько секунд такого фильма, как "Касабланка", занимает всю дискету.

И в-третьих, загрузить видеофильм в компьютер не так уж и легко. Для продолжительных фильмов используются компакт-диски. Для тех, что поменьше, может подойти и дискета. Но если вам не терпится и вы сумели подключиться к подходящей интерактивной службе, как описано в теме 14, можете загрузить видео из сети. И наконец, если у вас достаточно денег, вы можете делать собственные видеофильмы, используя плату видеозахвата и видеокамеру.

Можете попробовать все сами. Ниже рассказывается, как посмотреть видеофильм.

1. **Щелкните на кнопке Пуск и выберите Стандартные из меню Программы.**

2. **Щелкните на Развлечения, а затем на Универсальный проигрыватель.**

Программа Универсальный проигрыватель для Windows 98 появится на экране, как показано на рис. 15.1.

3. **Выберите Video для Windows из меню Устройство.**

Появится знакомое окно; вам уже приходилось работать с ним, когда вы открывали файлы, находясь в других программах. Однако на этот раз в окне появится список только тех файлов, в которых хранятся видеофильмы. (Файлы этого типа имеют расширение AVI, хотя Windows и не выдает его на экран.)

4. **Откройте любой из этих файлов.**

5. **Щелкните на кнопке Воспроизведение.**

Как показано на рис. 15.2, это первая кнопка слева, щелкнув на которой, вы начнете просмотр видеофильма.



Для многократного воспроизведения песни или видео с самого начала воспользуйтесь опцией Автоперемотка назад или Автоповтор, которая находится в области Параметры меню Правка.

Для того чтобы быстро изменить громкость, щелкните на маленьком динамике, расположенном в нижнем правом углу панели задач, и передвиньте регулятор громкости вниз, как показано на рис. 15.3.

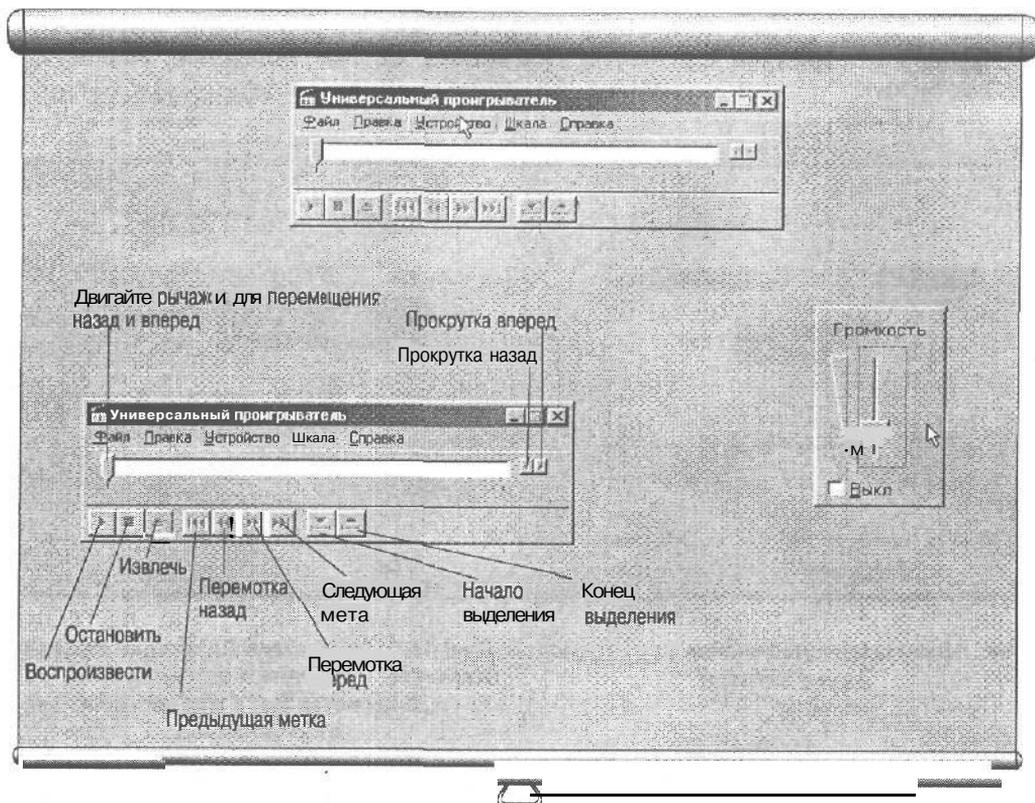


Рис. 15.1. Универсальный проигрыватель может воспроизводить звуки, видео, аудиокомпакт-диски и MIDI-файлы с синтезированной музыкой

Рис. 15.2. Кнопки универсального проигрывателя выполняют следующие функции

Рис. 15.3. Управление громкостью

Урок 15.2. Воспроизведение звука

ЕСЛИ ваш компьютер укомплектован звуковой платой, Windows сможет проиграть звуковой или музыкальный файл. И хотя ваш компьютерный Универсальный проигрыватель тоже может это сделать, мы воспользуемся другой программой, Звукозапись, и прослушаем звуковые файлы.

1. Щелкните на кнопке Пуск и выберите Стандартные из меню Программы.
2. Щелкните на Развлечения, а затем на Звукозапись.

Программа Звукозапись покажется на экране, как изображено на рис. 15.4.

3. Откройте файл Ding из папки Media в папке Windows.
4. Щелкните на кнопке Воспроизведение.

Как показано на рис. 15.4, это большая кнопка с треугольником, расположенная по середине. Щелчок на этой кнопке заставит программу воспроизвести звук.

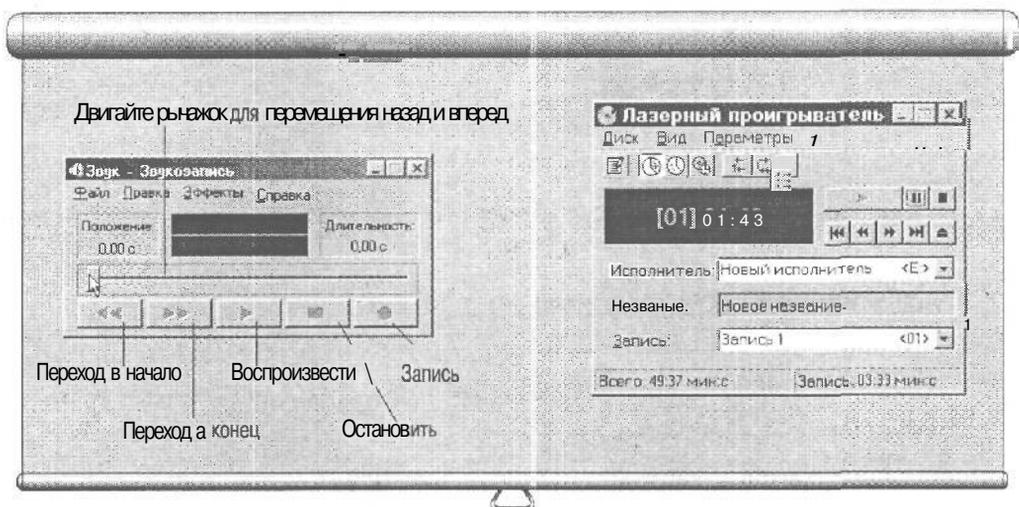


Рис. 15.4. Назначение кнопок программы Звукозапись

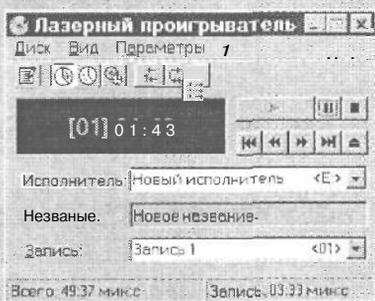


Рис. 15.5. Программа Лазерный проигрыватель загружается автоматически, когда вы вставляете компакт-диск в CD-дисковод

Вопросы/Ответы

Вопрос. Какими качествами обладает программа **Универсальный проигрыватель**?

Ответ. Щелкните на строке **Параметры** в меню **Правка** и увидите несколько дополнительных параметров.

- ➔ **Автоперемотка.** Щелкнув на этой кнопке, вы заставите **Универсальный Проигрыватель** автоматически вернуться к началу фильма после его просмотра.
- ➔ **Автоповтор.** Если этот пункт отмечен, **Универсальный проигрыватель** будет каждый раз **автоматически** запускать фильм после его просмотра.

Остальные параметры проявят себя, когда вы вставите видеоизображение в документы.

- ➔ **Панель управления воспроизведением.** После выбора этой опции на экране появится панель управления программы **Универсальный проигрыватель**, если вы захотите прокрутить фильм из документа.
- ➔ **Граница вокруг объекта.** Выбор этой опции создаст тоненькую рамку вокруг видеоизображения, если вы захотите вставить его в документ.

- Воспроизведение в документе. Щелкнув здесь, вы сможете воспроизвести фильм, находясь внутри документа, при этом фильм не будет прыгать в специально отведенное для него окошко на экране.
- Использовать палитру VGA. А это слишком сложная опция. Поэтому не забивайте ею свою голову до тех пор, пока цвета на экране выглядят прилично. В противном случае щелкните на этой кнопке.

И последнее. Меняя свойства в меню Устройство, вы измените размер окна, в котором будет воспроизводиться видео. (Однако помните, что чем оно больше, тем менее качественным будет изображение.), ...

Программа **Звукозапись** может также добавлять некоторые эффекты воспроизведения звуков. К примеру, попробуйте кнопку **Обратить** из меню **Эффекты** и проиграйте файл снова.

Не забудьте попробовать и кнопку **Добавить ЭХО**.



Несмотря на то, что программа названа "Звукозапись", она может и воспроизводить звуки.



MIDI-файлы содержат синтезированную музыку. WAV-файлы, наоборот, содержат только натуральный звук. Программа **Звукозапись** может воспроизводить ТОЛЬКО WAV-файлы.

Урок 15.3. Запись звука

ЕСЛИ В вашем компьютере есть звуковая плата, программа **Звукозапись** может записывать звуки так же легко, как и воспроизводить их. Для записи большинства звуков вам потребуется микрофон, но вы можете обойтись и без него, если будете делать запись с домашнего стереомагнитофона или CD-проигрывателя.

1. Запустите программу **Звукозапись**.

Вы уже делали это в уроке 15.2.

2. Приготовьтесь к записи звука.

В разных случаях это будет происходить по-разному. Если вы записываете звук с помощью микрофона, убедитесь, что разъем микрофона вставлен в соответствующее гнездо звуковой платы. А если нужно сделать запись с компакт-диска, то придется проверить, правильно ли установлен CD-дисковод. Если все это уже сделано, но ничего не происходит, то, как это ни неприятно, возможно, придется покопаться в руководствах, поступающих в комплекте с используемыми вами устройствами. (Если же вдруг вы захотите разобраться в этой проблеме сами, поищите книгу *Мультимедиа и CD-ROM для "чайников"*. Может быть, она поможет.)

Кроме того, большинство звуковых плат укомплектовано специальными микроширующими программами. Попробуйте найти таковую для вашей звуковой платы и убедитесь, что она направляет звук в программу Звукозапись.

- Щелкните на кнопке Запись.

Расположение кнопок на звукозаписывающем устройстве показано на рис. 15.4.

- Воспроизведите звук, который вы хотите записать.**

Для этого можете воспользоваться микрофоном, проигрывателем для компакт-дисков или домашней стереосистемой. Если все сделано верно, на экране появится зеленая пульсирующая линия. Чем громче будет поступающий звук, тем больше будет амплитуда колебаний линии.

- Чтобы остановить запись, щелкните на кнопке с изображенным на ней черным прямоугольником.**

Звукозапись отводит вам на запись не больше 60-ти секунд. После этого она просто останавливается.

- Щелкните на кнопке Переход в начало.

- Для того чтобы прослушать запись, щелкните на кнопке с изображенным на ней маленьким треугольником.**

Если все звучит отлично, перейдите к п. 8. А если что-то не получилось, то выберите Создать из меню Файл, чтобы все удалить и начать с п. 2.

- Сохраните ваш файл.**

После того как вы это сделали, попробуйте добавить некоторые эффекты, описанные в предыдущем уроке.

В меню **Правка** вы сможете найти еще одну опцию звукозаписывающего устройства **Звукозапись** с названием **Копировать**, которая позволит вам объединять файлы. Таким образом, вы сможете записать звук хлюпающих шагов в один файл, а вашу версию песни "Пусть бегут неуклюже пешеходы по лужам..." — в другой.

Объединив эти файлы, вы уподобитесь Крокодилу Гене, но при этом совершенно не испачкаете ноги.



Звуки, которые вы записываете, могут быть связаны с различными событиями, происходящими в Windows. Это значит, что панель управления, описанная в теме 17, может проигрывать одну из ваших записей, когда вы, к примеру, будете включать или выключать компьютер.

Урок 15.4. Воспроизведение музыки на компакт-дисках

ЕСЛИ у вашего компьютера есть CD-ДИСКОВОД, Windows может воспроизвести ваш любимый старый *Лед Зеттелинд* двумя различными способами, пользуясь для этого разными программами. Однако удобнее всего использовать программу **Лазерный** проигрыватель.

Ниже рассказывается, насколько она действительно проста в обращении.

1. **Вставьте компакт-диск с концертом *Houses of the Holy* (или любой другой CD, который вам нравится) в CD-дисковод.**

И сразу же начнет играть музыка (всего-навсего!). Убедились, что Windows 98 далеко не глупа и может отличить компьютерный компакт-диск от музыкального. Поэтому, когда вы вставляете в дисковод музыкальный компакт-диск, Windows 98 автоматически загружает программу Лазерный Проигрыватель, как показано на рис. 15.5. Причем даже не надо щелкать на кнопке Воспроизведение.

Программа Лазерный Проигрыватель может выполнять и другие действия, Следующие пункты покажут вам, как заставить ее проиграть ваш любимый компакт-диск не один раз, выбирая песни в любом порядке.

2. **Запустите Лазерный проигрыватель.**

Обычно, как только вы вставляете компакт-диск в дисковод, программа Лазерный проигрыватель автоматически выводится на экран. Но вы можете загрузить ее из того же меню, что и Универсальный проигрыватель, как это уже было описано в уроке 15.1.

3. **Выберите Произвольный порядок в меню Параметры.**

Это даст команду программе Лазерный проигрыватель установить новый порядок песен на компакт-диске, чтобы вам не надоела одна и та же очередность их воспроизведения.

4. **Выберите Непрерывное воспроизведение в меню Параметры.**

Это даст команду программе Лазерный проигрыватель проигрывать песни до тех пор, пока вам не надоест.

5. **Щелкните на кнопке Воспроизведение, чтобы заставить Лазерный проигрыватель воспроизвести песни в выбранном вами порядке.**

Совет. Выберите Описание диска в меню Диск и наберите названия песен так, как вы это делали с названием компакт-диска. Лазерный проигрыватель автоматически вспомнит названия этих песен и выдаст вам их список в следующий раз, когда вы будете вставлять компакт-диск в CD-дисковод.

Устанавливайте указатель мыши поочередно на каждую кнопку программы Лазерный проигрыватель для того, чтобы понять, как она функционирует. А если не терпится, обратитесь к рис. 15.6.

Примечание. Если вы до сих пор не слышите никаких звуков, попробуйте изменить громкость звуковой платы с помощью *щелчка* на маленькой колонке в правом нижнем углу панели задач. Передвигая рычажок вверх, вы увеличиваете громкость. Но если и это не помогает, придется вскрыть компьютер и убедиться, что CD-дисковод правильно подключен к звуковой плате. (Предоставьте все это компьютерному гуру, который наверняка найдется в вашем офисе, или тем, кто уже ознакомился с книгой *Модернизация и ремонт ПК для "чайников", 2-е издание.*)

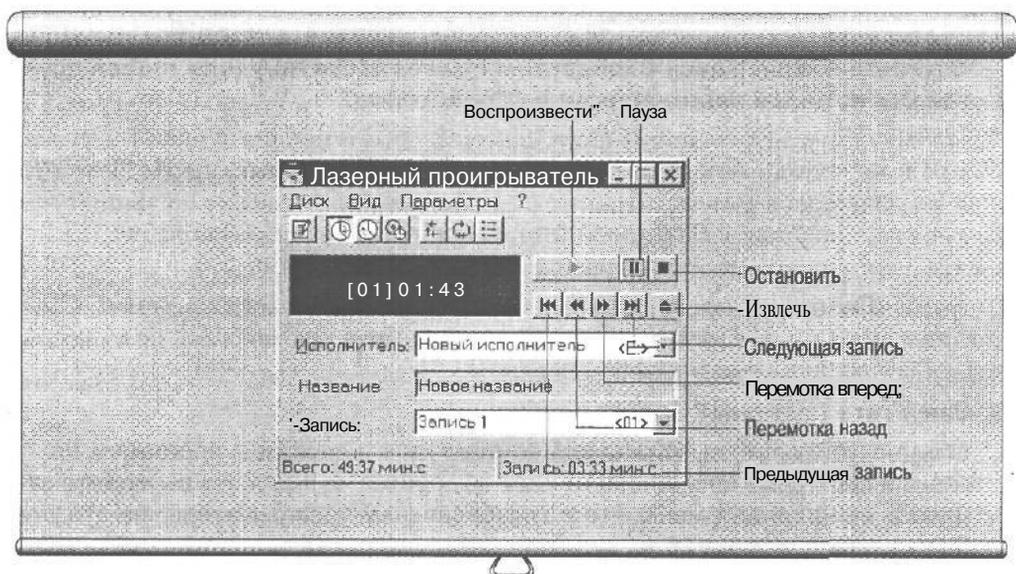


Рис. 15.6. Назначение кнопок программы Лазерный проигрыватель

У вас не оказалось программы Лазерный Проигрыватель? Вероятно, это случилось потому, что данная программа идет в комплекте только с версией Windows 98 на компакт-диске. Однако если у вас есть модем, тема 14 расскажет вам, как загрузить ее по сети из компьютера фирмы Microsoft, находящегося в городе Сиэтле.

Урок 15.5. Быстрый просмотр звуковых и видеофайлов

Загрузка звуковых и видеофайлов обычным способом оказывается довольно утомительным занятием. Сначала вам надо запустить Универсальный проигрыватель или Звукозапись, загрузить файл через систему меню, а затем щелкнуть на кнопке ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ. Все эти мероприятия, включая установку указателя мыши и щелчки, могут отнять некоторое время.

А вам, например, надо найти среди множества других файлов только тот, в котором записан звук разорвавшейся гранаты, чтобы присоединить его к автоответчику. Поэтому в Windows есть парочка крутых способов *более* быстрой загрузки файлов.

При использовании первого вы можете просто дважды щелкнуть на имени файла, находясь в программах Мой компьютер или ПРОВОДНИК. Например, двойной щелчок на звуковом файле выведет на экран программу Звукозапись, готовую воспроизвести ваш файл.

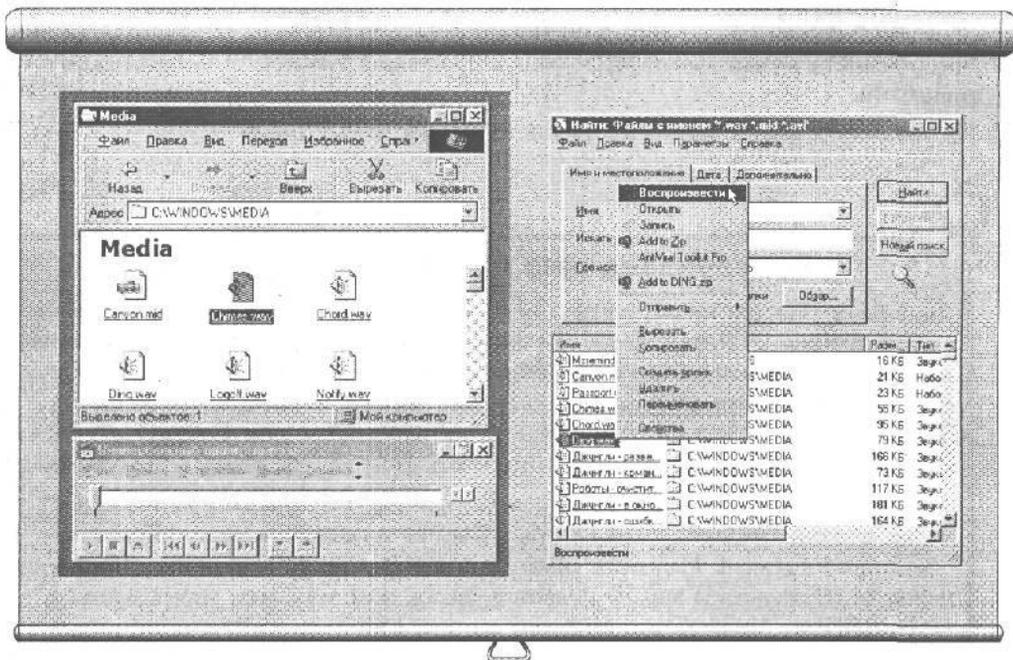


Рис. 15.7. Переместите окно программы Мой компьютер так, чтобы оно располагалось над окном программы Универсальный проигрыватель, затем перетащите мышью звуковые и видеофайлы на Универсальный проигрыватель для быстрого прочтения

Рис. 15.8. Наберите такие символы в поле Имя окна Найти, и Windows 98 выведет на экран список звуковых, музыкальных и видеофайлов

А вот со вторым, еще более быстрым способом, мы ознакомимся, выполнив следующие действия.

1. **Загрузите программу** Мой компьютер.
2. **Выведите папку** Windows \ Media **на экран.**
3. **Загрузите программу** Универсальный проигрыватель.
4. **Установите папку Media и Универсальный проигрыватель таким образом, чтобы они были на экране одновременно.**

Меню панели задач поможет вам разместить на экране и программы, и папки, чтобы их было удобнее перетаскивать.

5. **Перетащите файл Tada.wav из окна программы Мой компьютер в Универсальный проигрыватель (рис. 15.7), чтобы воспроизвести звук или видеофильм.**

- Проверим успехи

Вы усвоили урок, если можете:

- Проиграть фильм в программе Универсальный проигрыватель

- Записать и воспроизвести звук в программе **Звукозапись**
- G Воспроизвести музыкальный MIDI-файл в программе **Универсальный ПроИГ-рыватель**
- Воспроизвести файл с помощью двойного щелчка на его имени



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ
СВЕДЕНИЯ

Воспроизведение мультимедиа-файлов

Вы можете быстро проиграть звуковой, музыкальный или видеофайл почти из любой программы Windows 98. Где бы вы ни увидели имя файла, щелкните на нем правой кнопкой мыши и спокойно нажимайте на кнопку **Воспроизведение** в предложенном меню. Попробуйте сделать это из программ **Мой компьютер** и **Проводник** или даже в окне **Открыть**, которое появится, когда вы будете открывать файл внутри одной из программ.

Для того чтобы увидеть список всех медиа-файлов, находящихся на жестком диске, используйте программу **ПОИСК - Файлы и папки** из меню Пуск, описанного в теме 4. Наберите символы ***.WAV*.AVI*.MID** в окошке **Имя** и нажмите <Enter>. На экране появится список всех звуковых, музыкальных и видеофайлов на диске C, как показано на рис. 15.8.

Дважды щелкните на любом имени файла, и Windows 98 немедленно их воспроизведет. То же самое можно сделать с помощью одного щелчка и выбора кнопки **Воспроизведение** в предложенном меню.

Урок 15*6. Смотрим телевизор

Windows 98 позволяет вам смотреть телевизионные передачи прямо на экране компьютера. Вы можете просматривать такую передачу в окне или на полном экране, Быстрее зовите друзей смотреть новую игрушку!

Но не слишком торопитесь..



К УПРАЖНЕНИЮ

Дело в том, что, просто установив программу для просмотра телепередач, вы еще не сможете смотреть на своем компьютере любимый сериал. Вам еще нужно купить и вставить в компьютер специальную плату (TV Tuner) и подключить антенну (еще лучше — телевизионный кабель).

Программа для просмотра телепередач поможет вам ориентироваться в информационном потоке, запомнит ваши любимые каналы и даже вовремя напомнит о том, что пора смотреть футбольный матч.



ВНЕШНИЕ

Эта программа особенно хороша тем, что может получать расписание телепередач прямо из Internet. Но для этого вы должны иметь Internet Explorer и запустить его перед тем, как пытаться настроить программу TV Viewer.

После того как вы установили программу TV Viewer (для этого стоит заглянуть в Приложение Б), вставили в компьютер плату и подключили антенну, вздохните поглубже и сделайте следующее.

1. Щелкните на значке программы TV Viewer на панели задач.

У вас на панели задач нет этого значка? Тогда, скорее всего, у вас нет и платы TV Tuner или она не установлена, как положено. (В этом случае вам придется обратиться к специалисту.)

Если же все у вас в порядке, на экране компьютера вы увидите окно телевизионной передачи.

2. Щелчком в окне телепередачи раскройте меню, нажмите клавишу с цифрой 1 и <Enter>.

Следуйте инструкциям на экране, щелкая каждый раз на кнопке Далее. Программа в это время будет исследовать доступные вам телеканалы.

3. В конце инсталляции щелкните на кнопке Готово.

Наконец-то! Не огорчайтесь, если не все сразу у вас получится. У компании Microsoft тоже не все сразу получается. Программа TV Viewer была последней доделкой, которую Microsoft прицепила к Windows 98, когда та уже скатывалась с конвейера.



ЕСЛИ даже Windows у вас работает на нескольких мониторах, все равно вы сможете смотреть телевизор только на главном мониторе, на том, на котором вы наблюдали за процессом загрузки компьютера,

Тесты

Найдите правильный ответ на каждый вопрос. (Помните, что правильных ответов может быть несколько.)

- 1. Чтобы остановить циклическое повторение звукового или видеофайла, необходимо сделать следующее.**
 - a) Выйти из программы Универсальный проигрыватель
 - b) Отменить автоповтор в разделе **Параметры** меню **Правка**
 - c) Выключить компьютер
 - d) Отключить монитор

- 2. Программа Звукозапись может только записывать звуковой файл, но не воспроизводить его.**
 - a) Верно
 - b) Неверно

3. WAV-файлы содержат записанные вами звуковые или музыкальные файлы.
 - a) Верно
 - b) Неверно
 4. Звукозапись может записать MIDI-файлы.
 - a) Верно
 - b) Неверно
 5. Какие мультимедиа-файлы может воспроизвести Универсальный проигрыватель?
 - a) Видеофайлы
 - b) MIDI-файлы
 - c) Записанные вами звуковые файлы
 - d) Текстовые файлы
 6. Мультимедиа-компьютер с помощью Windows может записать следующее.
 - a) Звук
 - b) Фильм
 - c) Текст
 - d) Песню
 7. Что вам потребуется для того, чтобы смотреть на компьютере телепередачи?
 - a) Программа TV Viewer
 - b) Плата TV Tuner
 - c) Антенна, подключенная к плате
 - d) Все перечисленное выше
-

Упражнения

1. Запустите Мой компьютер и Универсальный проигрыватель.
2. Перетащите по очереди все мультимедиа-файлы на ярлык программы Универсальный проигрыватель.
3. Откройте файл Chord в окне Звукозапись.
4. Выберите Добавить эхо в меню Эффекты.
5. Трижды повторите п. 4.
6. Выберите Обратить в меню Эффекты.
7. Выберите Воспроизведение, чтобы услышать, что получилось.

Обзор части IV

Итоги темы 11

- **Графический редактор Paint** — специальная программа **Windows**, которая умеет чертить и рисовать в цветные и черно-белые изображения. Прямые и изогнутые линии, окружности, эллипсы, а также некоторые эффекты, например эффект распыления краски, — все это доступно в Paint. Вы также можете добавлять текст к рисункам, превращая их в поздравительные открытки или приглашения на торжества, что, безусловно, повысит в ваших глазах достоинства этой программы.
- **Вырезка и вставка графики в Paint** Графику, созданную в Paint, можно вырезать и вставлять в другие программы, позволяя, например, к письму, напечатанному в WordPad, добавить личную монограмму.
- **Вывод графики на экран.** Paint позволяет также выводить на экран картинки, созданные другими пользователями.

Итоги темы 12

- **Текстовый процессор WordPad** — одно из самых мощных приложений **Windows 98**. WordPad может заменить самый лучший текстовый процессор, позволяя печатать полужирным шрифтом, курсивом, делать подчеркивания, а также изменять стиль и размер символов.
- **Отсутствие программы, проверяющей правописание.** WordPad не умеет проверять правописание, что отличает его от других, более совершенных текстовых процессоров.

Итоги темы 13

- **БЛОКНОТ.** Будучи очень удобным средством для записи срочных сообщений, **БЛОКНОТ** хранит всю информацию в формате ASCII, что позволяет почти любому текстовому процессору прочесть этот файл. Однако следует помнить, что данная программа не очень хороша для форматирования текста.
- **Когда стоит использовать БЛОКНОТ.** Если вы хотите хранить случайные записи не на бумаге, а на диске компьютера, лучше программы вам не найти. Но если вы хотите их распечатывать, то используйте текстовый процессор WordPad.

Итоги темы 14

- **Internet** — это огромная сеть, состоящая из тысяч компьютеров, расположенных по всему миру и соединенных между собой. Чаще всего вы будете пользоваться Internet, путешествуя по World Wide Web — службе Internet, предназначенной для удобного обмена информацией в виде текста и рисунков.

- **Internet Explorer.** Это программа для **путешествий** по World Wide Web, так называемый Web-браузер. Internet Explorer поставляется бесплатно в комплекте с Windows 98.
- **Просмотр Web-страниц.** На Web-страницах есть гиперссылки — специальные кнопки, переводящие вас на другую страницу. Щелкая на таких ссылках, вы можете **перемещаться** со страницы на страницу, как телезритель переключается с канала на канал.

Итоги темы 15

- **TV Viewer, Универсальный проигрыватель и Звукозапись** — самые эффективные среди всех приложений Windows, которые не нуждаются в **рекламе**. Они всегда к вашим услугам, готовые воспроизвести **музыкальные**, звуковые и видеофайлы.

Тест к части IV

Представленные вопросы касаются материала тем 11—15 части IV.

Верно или неверно

1. ЕСЛИ у вашего компьютера есть дисковод для компакт-дисков, программа **Универсальный ПроИГРывАтеЛь** может их воспроизвести.
2. Вы можете **вырезать** весь рисунок или его часть из графического редактора Paint для дальнейшего использования в других программах.
3. Когда вы печатаете в программе **БЛОКНОТ**, строка будет выходить за границы экранной области.
4. Программа Калькулятор не может вычислять логарифмические функции.
5. Если ваш компьютер укомплектован звуковой платой и микрофоном, Windows 98 может записывать звук.
6. HyperTerminal позволяет связываться с другими компьютерами посредством телефонной связи и копировать файлы.
7. MIDI-файлы звучат одинаково с любыми звуковыми платами,

Неоднозначный выбор

Обведите букву с правильным ответом для каждого из предложенных вопросов. (Помните, что на каждый вопрос может быть несколько правильных ответов.)

8. Программа **Универсальный проигрыватель** может воспроизвести следующие типы файлов.

a) Видеофайлы в формате AVI

b) MIDI-файлы с записью песен

c) Звуковые файлы в формате WAV

d) Музыкальные файлы на компакт-дисках

9. **HyperTerminal** может вывести на экран следующее.

- a) Текст
- b) Картинки
- c) Звуки
- d) Видео

10. Для того чтобы начертить в **Paint** идеальную окружность или квадрат, нужно удерживать нажатой следующую клавишу.

- a) <Alt>
- b) <Ctrl>
- c) <Shift>
- d) <Spacebar>

11. К рисункам, сделанным в **Paint**, можно добавить следующее.

- a) Текст
- b) Цвет
- c) Распыленную краску
- d) Акварель или масляную краску

12. **Текстовый процессор WordPad** может следующее.

- a) Проверить правописание

16. **Найдите соответствие между компьютерными устройствами и программами, которые их обслуживают.**

- | | |
|---|---|
| a) Модем | 1. Звукозапись |
| b) Звуковая плата | 2. Универсальный проигрыватель с микрофоном |
| c) Звуковая плата с акустическими колонками | 3. HyperTerminal |
| d) Накопитель компакт-диска | |

17. **Найдите соответствие между задачами и выполняющими их программами.**

- | | |
|--|------------------|
| a) Отправление и получение электронной почты | 1. HyperTerminal |
| b) Вызов электронной доски объявлений | 2. Exchange |

- b) Изменить границы расположения текста на экране
- c) Вставить графику
- d) Использовать различные виды шрифтов

13. **Какие из следующих вычислений не может выполнить Калькулятор?**

- a) 8 умножить на 34
- b) $1/5$ умножить на 5
- c) Найти квадратный корень из 131
- d) Найти $\sin 57/3$

14. **Программа Часы** может показывать время таким образом.

- a) На цифровом табло
- b) На традиционном стрелочном циферблате
- c) Произносить его вслух с восточноевропейским акцентом

15. **Процесс копирования файлов посредством телефонной сети называется так.**

- a) Кражей
- b) Загрузкой
- c) Погрузкой

- c) Воспроизведение записанных звуков
- d) Воспроизведение синтезированных звуков
- 3. **Универсальный** проигрыватель
- 4. **Фонограф**

18. Найдите соответствие между форматами файлов и их содержанием.

- a) MIDI 1. Компьютеризованное видео, полученное с помощью видеокмеры или компьютерной анимации
- b) WAV 2. Картинка или рисунок
- c) AVI 3. Запись звука с помощью микрофона
- d) BMP 4. Инструкции для звуковой платы синтезатора, используемые при создании музыки

Лабораторная работа к части IV

В ЭТОЙ части вы **научились** использовать основные программы фирмы Microsoft, создавая что-нибудь осмысленное в конце каждой темы.

Но из-за того, что данная лабораторная работа охватывает материал сразу шести тем, она немного отличается от предшествующих и не заставляет вас заново создавать новые объекты. Зато позволяет их немного изменить на ваш собственный вкус.

1. Создайте свое собственное приглашение на Вечеринку

Используя навыки, полученные в теме 11, употребите для этого все возможные средства, включая различные шрифты и формы воздушных шаров. Попробуйте начертить карту расположения вашего дома и затем вставьте ее в приглашение.

2. Создайте в Paint новый заголовок

Воспользовавшись для ЭТОГО программой **Paint**, дополните заголовок **монограммой** с вашими инициалами, а затем поместите полученный файл в текстовый редактор **WordPad** для его дальнейшего использования.

3. Погуляйте по Web-пространству

Оторвитесь *от* надоевшего телевизора и проведите часок-другой в World Wide Web, посещая музеи, библиотеки, зоопарки, выставки и образовательные заведения.

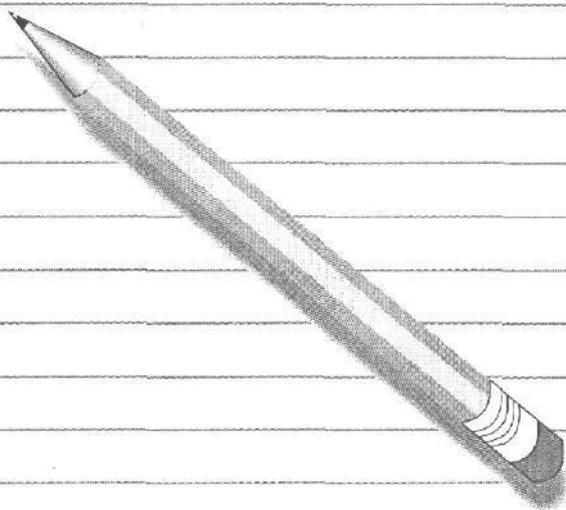
4. Посмотрите телевизор

Но, конечно же, на компьютере! Настройте программу так, чтобы она напоминала вам о том, что пора смотреть любимую передачу.

Часть

V

А если вдруг
неполадки?



В этой части..*

Раньше их всегда узнавали по хулиганским проделкам в школе, а теперь они — самые уважаемые люди. Сегодняшние компьютерные монстры умеют многое, *но*, к сожалению, они настолько заняты, что их почти невозможно поймать.

В этой части книги вы научитесь самостоятельно решать основные проблемы, которые могут возникнуть при работе с Windows 98. Вы узнаете, как сделать так, чтобы программа сама запускалась после включения компьютера, использовать предохраняющие экран заставки, а также подключать мышь и клавиатуру. Вы сможете даже сами устанавливать новые программы.

Кроме того, в этой части рассказывается, как пользоваться совершенно необходимой для компьютерного гуру штукой — встроенной в Windows 98 Справочной системой.

Организация рабочего стола

Цель обучения:

- ✓ Организовать рабочий стол
- ✓ изучить стратегию размещения ярлыков
- ✓ Быстро Выполнить задачи
- ✓ Автоматически запустить программы

Вы должны уметь:

- Загружать файлы (тема 7)
- Управлять окнами с помощью мыши (урок 2.1)
- Перетаскивать объекты на экране (тема 10)
- Пользоваться программами ПрОВОДНИК и МОЙ КОМПЬЮТЕР (тема 5)

Даже после того как вы научитесь водить машину, все равно когда-нибудь придется хоть раз заглянуть в дорожную карту. Конечно, можно просто выбрать направление и нажать на газ, но это редко бывает самым эффективным способом добраться до места назначения.

Вследствие того, что Windows 98 предлагает слишком много путей выполнения одной и той же задачи, очень сложно выбрать самый лучший из них.

Какое расположение объектов на рабочем столе будет самым удобным? Универсального ответа не существует. Как и в реальной жизни, каждый использует пространство рабочего стола по-своему. Поэтому Windows 98 предоставила самим пользователям решать вопрос о расположении ярлыков, значков и папок на рабочем столе.

В этой теме предлагается вам несколько вариантов такого расположения. Может быть, вы уже нашли для себя лучший из них. Если это так, то нет необходимости что-либо изменять. В противном случае воспользуйтесь Корзиной, чтобы удалить ненужные ярлыки. (Именно для этого она и предназначена.)

Урок 16.1. Создание ярлыков на рабочем столе

Похвастаться разнообразием рабочих столов Windows 98 не может. Это видно на рис. 16.1.

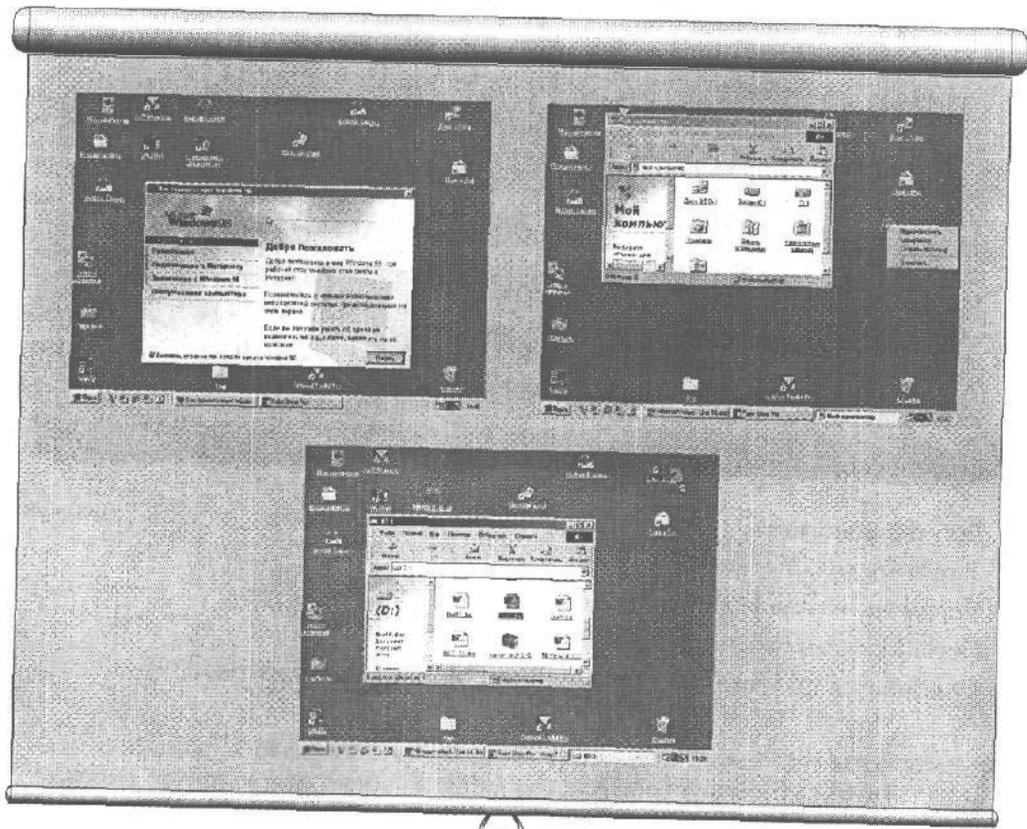


Рис. 16.1. Большинство рабочих столов Windows 98 сначала выглядит примерно так

Рис. 16.2. Операция перетаскивания объектов с помощью правой кнопки мыши всегда выводит на экран меню, которое дает дополнительный выбор

Рис. 16.3. Перетаскивайте ваши файлы на ярлык дисковода

Во-первых, все скрыто, и вам приходится щелкать, чтобы добраться до иконок. Из-за графического интерфейса, она не может решить, какие из них выдвинуть на первый план. Поэтому вам придется объяснить ей, что именно вы хотите, а этот урок покажет вам, как это сделать.

1. Посмотрите на экран программы Добро пожаловать.

Когда Windows 98 запускается впервые, она выводит на экран приветствие, как показано на рис. 16.1. Щелкнув на строке Знакомство с Windows 98, вы сможете ознакомиться с основными понятиями и приемами работы. Если у вас есть какой-то опыт, можете повозиться с настройками компьютера, щелкнув на строке Обслуживание компьютера.

1. Щелкните на значке Мой компьютер.

Откроется окно Мой компьютер.

3. Правой кнопкой мыши перетащите значок Дискковод А в верхний правый угол рабочего стола.

Появится окно, предлагающее создать ярлык или отменить операцию (рис. 16.2).

4. Выберите Создать ярлык(и).

Установка ярлыка дисковода на вашем столе облегчит доступ к нему (рис. 16.3). Для того чтобы скопировать файл на дискету, перетащите его на только что созданный вами ярлык. Сделайте то же самое для дисковода В, если такой имеется.

Установка ярлыков может значительно сэкономить ваше время. Поэтому применяйте их для всех программ и каталогов, чаще всего используемых вами на рабочем столе, перетаскивая последние с помощью правой кнопки мыши.



Удаляя ярлык, вы уничтожаете только кнопку, запускающую программу, а не саму программу, которая остается на прежнем месте.

Урок 16.2. Автоматический запуск программ в Windows 98

Вы когда-нибудь сталкивались с ситуацией, когда приходится много раз запускать одну и ту же программу? Ведь наверняка такое часто случалось, после того как вы загружали Windows? Поэтому программа Windows 98, всегда готовая угодить вам, предусмотрела возможность автоматического запуска программ после своей собственной загрузки.

Выполните следующие действия.

1. Щелкните на кнопке Пуск правой кнопкой мыши, а затем в предложенном меню выберите Открыть.

Окно Главное меню выскочит на экран, предоставляя вам весь список папок и программ, находящихся в данный момент в меню Пуск.

2. Щелкните на значке Программы.

Появится новое окошко.

224 Часть V. А если вдруг неполадки?

3. Щелкните на значке Автозагрузка.

Б открывшемся окне вы увидите список всех программ, находящихся в папке Автозагрузка на текущий момент. Эти программы будут загружаться автоматически при каждом запуске Windows 98.

4. Перетащите значок вашей программы в папку Автозагрузка.

Вы можете это сделать, находясь в программах Проводник или Мой компьютер, и ваша программа автоматически превратится в соответствующий ярлык, как только вы отпустите кнопку мыши.

Закройте все открытые окна, и на этом все закончится. В следующий раз, когда вы будете перезапускать Windows 98, ваша любимая программа будет находиться на экране, ожидая вас.

Тесты

Для каждого вопроса найдите правильный ответ. (Помните, что правильных ответов может быть несколько.)

1. Удаляя ярлык, вы делаете следующее.

- a) Удаляете кнопку запуска программы или открытия папки
- b) Удаляете кнопку запуска, а также соответствующую программу или папку
- c) Удаляете кнопку запуска, но при этом перемещаете программу или папку в папку **Корзина**
- d) Перемещаете в папку Корзина только ярлыки

2. Windows 98 может сделать следующее, когда вы загружаете ее впервые.

- a) Загрузить выбранную вами программу
- b) Испугаться и убежать
- c) Открыть папки
- d) Открыть двери

3. Ярлыки могут вывести на экран следующее.

- a) Программы
- b) Папки
- c) Файлы
- d) Прогноз погоды или последние известия

Упражнения

В связи с тем, что в данной теме практические действия частенько сопровождались довольно-таки туманными комментариями, предложенные ниже советы попытаются исправить этот недостаток. Попробуйте воспользоваться теми из них, которые кажутся вам наиболее полезными.

1. Для того чтобы заново открыть уже открывавшийся файл, щелкните на кнопке Пуск и выберите Документы. Скорее всего, имя вашего файла будет находиться там, ожидая щелчка.
2. Для того чтобы уберечь рабочий стол или жесткий диск от захламления, откройте на жестком диске папку с именем **Мусор**. Помещайте в нее все получаемые файлы, пока не решите, что с ними делать дальше, и подберете более подходящее место.
3. Вам кажется, что значки расположены на рабочем столе не совсем упорядоченно? Щелкните на поверхности рабочего стола правой кнопкой мыши и выберите в предложенном меню **УПОРЯДОЧИТЬ значки**. Windows 98 немедленно разместит ваши значки в нескольких равноудаленных друг от друга строках и колонках.
4. Поэкспериментируйте с размером площади рабочего стола, как описано в уроке 16.2. Для этого щелкните на поверхности стола правой кнопкой мыши, выберите Свойства, а затем выберите Параметры у верхнего края. Перемещая бегунок границы рабочего стола вправо, вы можете растянуть окно до необходимых размеров.
5. Какая-то часть Windows 98 завела вас в тупик? Щелкните на заднем плане рабочего стола, нажмите клавишу <F1> и щелкните на кнопке **Содержание** окна Справка. Затем щелкните на значке в виде книги, помеченной словами Разрешение **ВОПРОСОВ**, и Windows 98 выведет на экран список всех проблем, которые можно решить. Если вам повезло и ваша проблема оказалась в списке, Windows 98 позовет на выручку специальную программу, призванную вывести вас из затруднительного положения.

Настройка Windows 98

Цель обучения:

- ✓ изменить цветовые схемы и обои
- ✓ изменить звуковые сигналы
- ✓ Настроить мышь и клавиатуру
- ✓ изменить экранные заставки
- ✓ изменить видеорежим

Вы должны уметь:

- Загружать файл (тема 7)
- Управлять окнами с помощью мыши (урок 2.1)
- Пользоваться программами МОЙ КОМПЬЮТЕР и ПРОВОДНИК (тема 5)

Ваш персональный компьютер чем-то напоминает личного робота: обе эти электромеханические бестии созданы специально для удовлетворения самых странных ваших желаний. Для того чтобы еще больше вас запутать, Windows 98 позволяет добавлять "тупой железяке" разные возможности.

Стоит нажать одни клавиши, и она будет готова надеть черный кожаный пиджак, ворча что-то про себя. Нажмете другие — и рабочий стол покроется осенними листьями.

В этой теме вы научитесь не только изменять имидж вашего компьютера, но и придавать изображению на экране самые лучшие качества, на которые способна Windows (при условии, что ваш компьютер достаточно мощный для этого).

Урок 17.1. изменение обоев и цветовых схем

В Windows *обоями* называется картинка, висящая на заднем плане экрана.

Однажды изменив обои, вам обязательно захочется проделать эту операцию еще раз. Она достаточно проста и к тому же совсем не требует клея.

Цветовая схема — это определенный набор цветов для рамок, окошек меню и других объектов на экране, которые могут показаться вам недостаточно красочными и которые можно легко изменить. В двух разделах этого урока рассказывается, как управлять цветом.

изменение обоев В Windows 98

Следующие действия заменят ваши обои новыми, а именно той картинкой, которую вы нарисовали в теме 11 в качестве пригласительного билета на вечеринку.

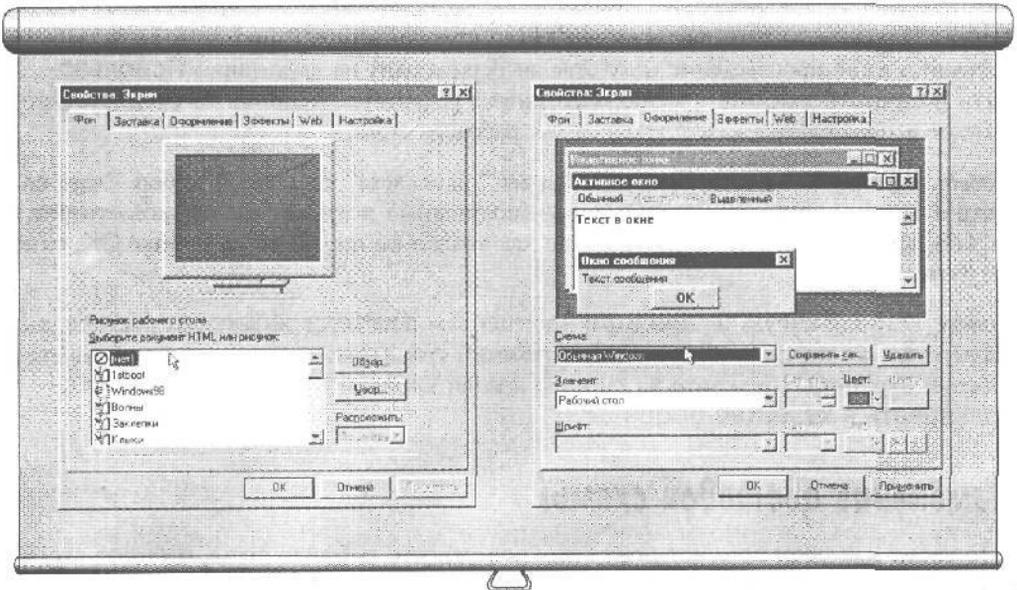


Рис. 17.1. Вы можете обустроить ваш рабочий стол, изменяя его Свойства

Рис. 17.2. Выберите новую цветовую схему в окошке Схема

- Щелкните правой кнопкой мыши на пустом месте рабочего стола и выберите **Свойства** в предложенном меню.

Появится окно, изображенное на рис. 17.1.

- Щелкните на имени любого файла, находящегося в списке **Фоновый узор**.

На экране маленького монитора появится перечень возможных вариантов для выбора.

- Щелкните на кнопке **Применить**, чтобы вывести обои на экран.

Ну как, нравится? Тогда щелкните на кнопке **ОК**, чтобы вернуться к работе. В противном случае вернитесь к п. 2 и попробуйте другой файл. Windows 98 автоматически представит все файлы обоев, находящиеся в папке Windows.

- Щелкните на кнопке **Обзор**.

На экране появится окно, похожее на описанное в теме 7.

228 Часть V. А если вдруг неполадки?

5. Дважды щелкните на папке C:\ в окне Папки.

Папка C:\ — это самый короткий путь к накопителю C, который содержит все остальные папки.

6. Дважды щелкните на папке Сегодняшняя работа.

Вам могут понадобиться полосы прокрутки. Двойной щелчок откроет папку.

7. Дважды щелкните на файле Banner, а затем один раз на ОК.

На экране маленького монитора вы увидите свой пригласительный билет.

8. Щелкните на ОК, чтобы выбрать файл Banner в качестве обоев.

Совет. Помните, как вы рисовали в графическом редакторе Paint? Если вы не забыли сохранить ваше произведение искусства, выберите одну из двух опций ИСПОЛЬЗОВАТЬ В качестве Обоев в меню Файл этого редактора. Windows 98 скопирует его и будет использовать в качестве обоев для рабочего стола.

Совет. Щелкая на кнопке Применить, вы "оживляете" сделанный выбор. Окно на экране остается открытым, поэтому, если полученный результат вас не удовлетворит, можно попробовать что-нибудь еще. Но как только вы щелкнете на кнопке ОК, окно закроется.

Совет. Если где-нибудь на просторах Internet вам попадется эффектный рисунок, вы можете тут же перетащить его на свой рабочий стол (при условии, что вы пользуетесь Internet Explorer). Щелкните на рисунке правой кнопкой и в меню выберите Использовать в качестве обоев.

изменение цветовой схемы

В то время как обои придают новый вид поверхности рабочего стола, цветовая схема определяет цвета, которые Windows 98 использует для своих основных графических объектов. Прделайте следующее, чтобы изменить основные цвета, используемые Windows.

1. Щелкните правой кнопкой мыши на свободном пространстве рабочего стола и выберите Свойства в предложенном меню.

На экране появится то же окно, что и на рис. 17.1.

2. Щелкните на кнопке Оформление.

На экране появится окно Оформление, изображенное на рис. 17.2.

3. Выберите цветовую схему в окошке Схема.

Щелчок на направленной вниз стрелке откроет список возможных вариантов. Щелчок на элементе списка даст возможность предварительного просмотра.

4. Щелкните на кнопке Применить, чтобы посмотреть на настоящем экране новые цвета, а затем на кнопке ОК, если они вам нравятся.

Windows будет использовать новый набор цветов до тех пор,, пока вы их не измените.



К УПРАВЛЕНИЮ

Обои хранятся в специальных файлах и используются Windows в качестве фона для экрана.



К УПРАВЛЕНИЮ

Цветовая схема Windows является не файлом, а списком цветов, используемых программой для окраски рамок, меню и других графических объектов.

Урок 17.2. Изменение экранных заставок

Экранные заставки (специальные программы) чем-то напоминают веселых сказочных существ — этаких проказников, которые выходят пошалить в тот момент, когда вы этого совсем не ожидаете. Например, если вы некоторое время не прикасались к компьютеру, а монитор потихоньку нагревался, то экран может вдруг погаснуть и какой-нибудь человечек станет бегать по нему, догоняя кошку.

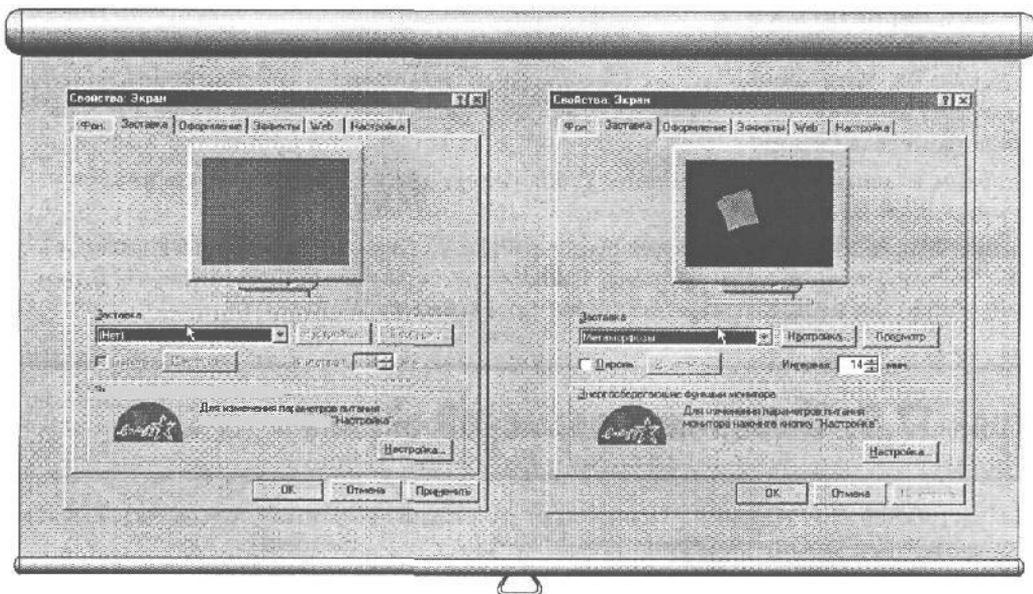


Рис. 17.3. Заставка появляется на экране, если вы на какое-то время делаете паузу в работе

Рис. 17.4. Windows 98 позволяет просмотреть существующие заставки в окошке в виде маленького монитора

Как только это случится, знайте: перед вами типичный пример экранной заставки. И хотя у Windows 98 нет именно этой заставки, есть множество других, выполняющих ту же задачу. Попробуйте использовать этих шалунов во время работы.

1. Щелкните на свободном месте рабочего стола правой кнопкой мыши и выберите Свойства в предложенном меню.

Мы это уже делали на уроке 17.1.

2. **Щелкните на кнопке Заставка, расположенной в верхней части окна.**

На экране появится картинка с изображением монитора (рис. 17.3).

3. **Щелкните на стрелке справа от строки Заставка.**

Появится меню со списком всех заставок, инсталлированных в ваш компьютер.

4. **Щелкните на заставке с именем В мире Windows.**

На экране миниатюрного монитора появится заставка, изображенная на рис. 17.4.

5. **Щелкните на кнопке Просмотр.**

Данная заставка займет всю область экрана, и у вас будет возможность решить, нравится ли она вам.

В противном случае пошевелите мышью или нажмите клавишу пробела, чтобы опять вернуться в меню.

6. **Если заставка все-таки вам понравилась, щелкните на кнопке ОК, если нет, вернитесь к п. 2.**

Щелкнув на кнопке **Параметры** в п. 5, можно выбрать и другие заставки Windows 98. Хотя многие из них требуют своих собственных установок, большинство позволяет изменять такие **характеристики**, как количество объектов на экране и скорость их передвижения.

Если вам надоели заставки Windows, приобретите другие у компаний, специализирующихся на их продаже.

Совет. Windows 98 не инсталлирует сама экранные заставки, поступающие в комплекте с ней. Поэтому, чтобы убедиться, что они подключены, обратитесь к Приложению Б. В нем вы узнаете, как пользоваться отдельными программами Windows 98.

Урок 17.3. изменение размеров экрана

Иногда рабочий стол Windows 98 напоминает раздвижной обеденный стол, который можно увеличить, чтобы удобнее разместить за ним большое количество гостей.

Однако кажущееся увеличение размеров — всего-навсего иллюзия.

На самом деле вы просто уменьшаете значки, обозначающие отдельные программы или их группы.

Тем не менее данная операция иногда бывает очень полезной. Ниже показано, как изменять размер рабочего стола, чтобы на нем удобнее было работать.

1. **Щелкните на незаполненном пространстве рабочего стола правой кнопкой мыши и выберите Свойства в предложенном меню.**

Еще раз повторяем п. 1 уроков 17.1 и 17.2.

2. **Щелкните на корешке вкладки Настройка.**

Появится соответствующее окно, изображенное на рис. 17.5.

3. На полях этой книги напишите цифры, которые вы увидите в Окошках Цветовая палитра и Область экрана.

Вам может понадобиться вернуть первоначальные значения после того, как вы выполните этот урок.

4. Переместите рычажок в окне Область экрана до упора вправо.

В результате этого Windows уменьшить размеры значков до минимально возможных. На разных компьютерах это может выглядеть по-разному, но в целом получится нечто, похожее на то, что изображено на рис. 17.5.

5. Щелкните на окошке Цветовая палитра и выберите из списка последнюю строку.

Это действие даст команду Windows упаковать как можно больше цветов на вашем мониторе (обычно вы имеете дело с 256 цветами. Использование большего количества цветов приведет к замедлению работы компьютера, если только ваш компьютер не относится к разряду самых быстрых).

6. Щелкните на кнопке Применить.

Чтобы новые установки начали работать, Windows иногда приходится перезапускаться. Она также может выдать на экран дополнительное окно, в котором спросит, нравится ли вам новый видеорежим (рис. 17.6). Если это так, щелкните на кнопке Да.

Если вы этого не сделаете в течение 15 секунд, Windows посчитает, что новые установки либо вам не подходят, либо вы полностью расстроили изображение на экране. После этого, для вашего же блага, она вернет первоначальный видеорежим.

Совет. Видеоплаты могут работать с экранными областями различных размеров, определяемых количеством точек (пикселей), помещающихся на экране в длину и ширину. Мониторы в 17 дюймов по диагонали или больше позволяют использовать 1024x768 пикселей, меньшие — 800x600 или 640x480.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ
СВЯЗКИ

Вопросы/Ответы

Вопрос. Для чего предназначены другие параметры заставок?

Ответ. Рассказываю.

- **Пароль.** ЕСЛИ, уходя на ланч, вы не желаете, чтобы кто-то просматривал ваши файлы, щелкните здесь и задайте пароль. Убрать экранную заставку можно только после того, как введен пароль.
- **Интервал.** Эта установка позволяет изменять время (от 1 до 60 минут), которое Windows будет ждать, прежде чем отключит экран.
- **Отключение дисплея.** Вы можете сэкономить электроэнергию, если у вас есть специальный энергосберегающий монитор. Установите здесь интервал в минутах, после которого заставка выключится и экран монитора погаснет. . . .
- **Отключение ДИСКОВ.** Эта опция работает подобно предыдущей, но полностью отключает диски.

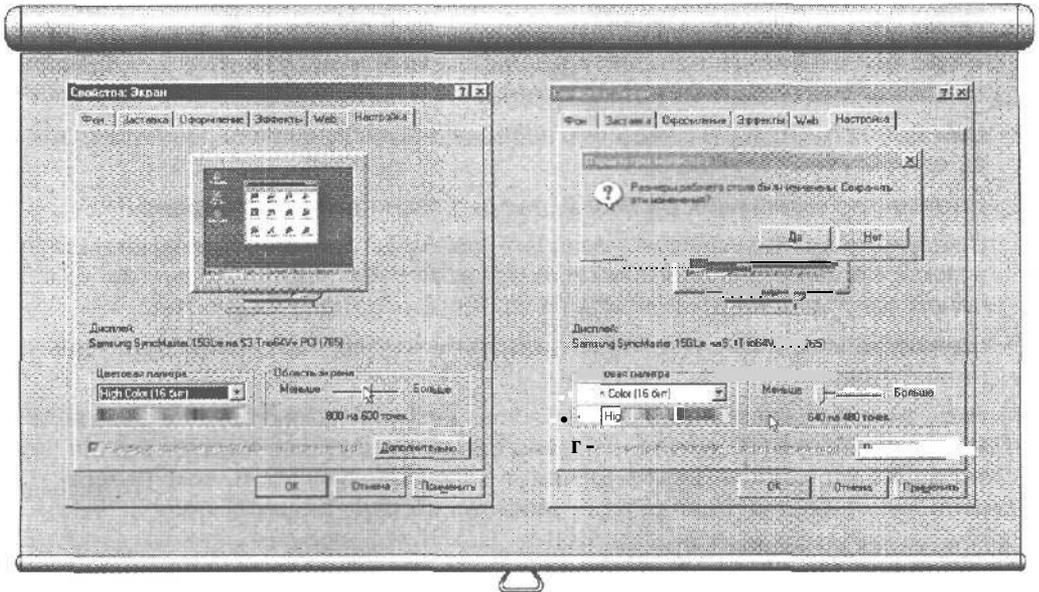


Рис. 17.5. Вкладка Настройка выдает количество цветов, которыми может оперировать ваш компьютер, а также размер экранной области

Рис. 17.6. Иногда Windows переключается в новый видеорежим сразу же, а иногда ей приходится повозиться

Урок 17.4. Звуковые сигналы

Забудьте обо всех бреднях, которые **иногда можно** услышать в телевизионных научно-популярных программах. Современные компьютеры до сих пор не могут толком выразить свою мысль, еще хуже умеют готовить кофе и тем более не знают, есть ли жизнь на Марсе. Однако, если у вашего компьютера есть звуковая плата и акустические колонки, можно выдать из него немного больше звуковых эффектов, чем просто парочку гудков.

В этом уроке вы узнаете, как воспользоваться встроенными в Windows 98 звуками.

1. Раскройте Панель управления.

Щелкните на меню Пуск, а затем на словах Панель управления в меню Настройка. Как показано на рис. 17.7, Панель управления позволяет изменять почти все параметры, предусмотренные Windows 98.

Вы даже можете изменять экранные заставки, цвета и размеры экрана с помощью двойного щелчка на значке Экран.

2. Щелкните на значке Звук, находящемся в окне Панель управления.

На экран выскочит окно Свойства: Звук, как показано на рис. 17.8, со списком звуков, связанных с тем или иным событием, например включением или выключением компьютера.

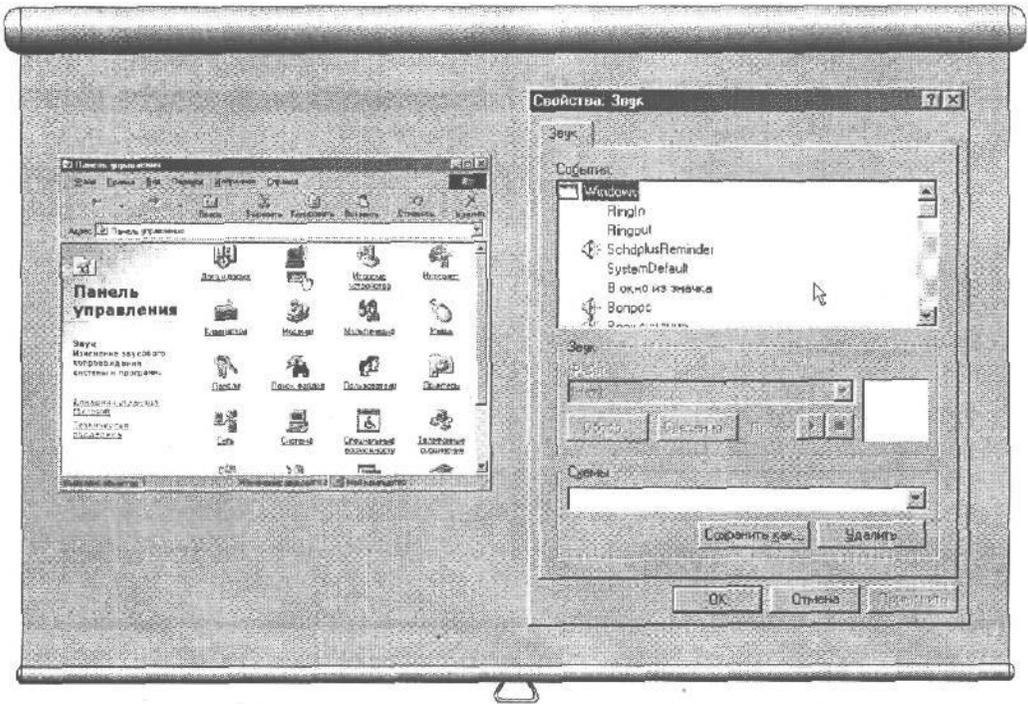


Рис. 17.7. Двойной щелчок на значке Панель управления позволяет изменить почти любой параметр Windows 98

Рис. 17.8. Windows 98 может воспроизводить звуки во время определенных событий

3. Щелкните на строке **Запуск Windows**.
4. Щелкните на кнопке **Обзор**.
Это выведет на экран стандартное окно Обзор, описанное в теме 7.
5. Перейдите к папке **Windows**, и щелкните на любом файле, который увидите в списке.
6. Щелкните на кнопке **Проба** с изображенным на ней треугольником, чтобы воспроизвести звук.
Windows проиграет выделенный файл.
7. Щелкните на кнопке **ОК**, чтобы закрыть окно.
Теперь, когда бы вы ни запускали Windows, она будет сопровождать выбранным звуком ваш первый утренний кофе!

Замечание. Не связывайте событие с файлом на дискете. Если вы вытащите диск в то время, когда компьютер воспроизводит звуки, это вряд ли приведет к чему-нибудь хорошему.

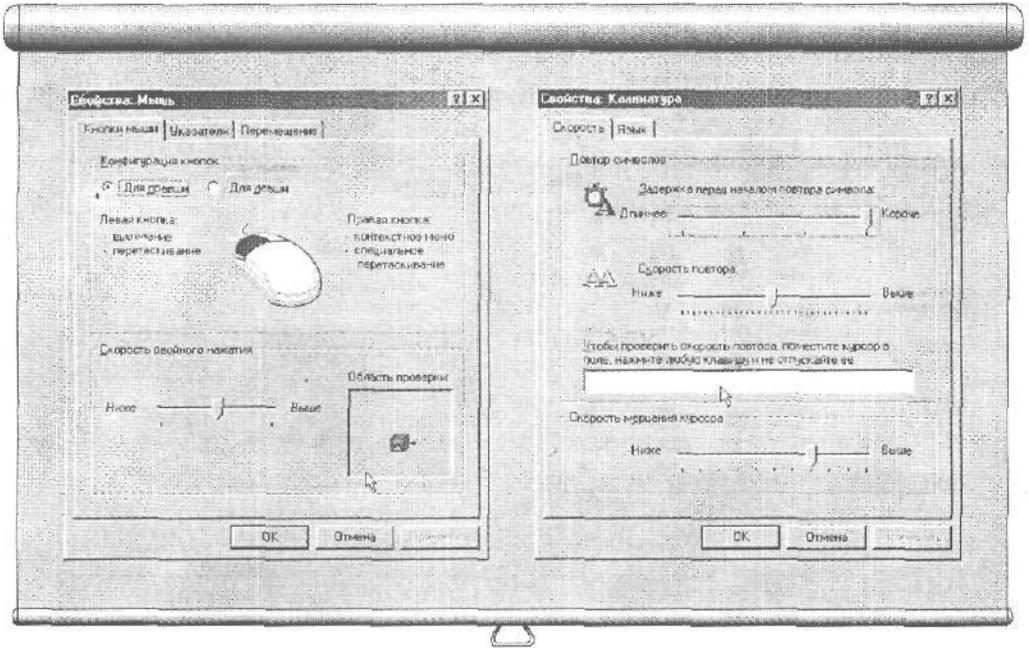


Рис. 17.9. Окно Мышь позволяет настроить мышь для работы

Рис. 17.10. Окно Клавиатура позволяет изменить чувствительность клавиатуры

Урок 17.5. Настройка мыши и клавиатуры

Во Еремя диалога с компьютером последний иногда позволяет себе делать вам некоторые замечания, издавая при этом непонятные звуки, но чаще говорите именно вы, причем делаете это с помощью мыши и клавиатуры.

На этом уроке вы научитесь настраивать мышь и клавиатуру, заставляя их тем самым лучше понимать вас.

Как настроить **мышь**

1. Щелкните на значке Мышь в окне Панель управления.

Так же как и в предыдущем уроке, на экране появится окно, изображенное на рис. 17.9.

2. Передвиньте регулятор Скорость двойного нажатия на Низкая, затем дважды щелкните на квадратике с джокером.

Джокер спрячется в коробку, если вам удался двойной щелчок при данной скорости, и выпрыгнет снова при следующем удачном двойном щелчке.

3. Передвиньте регулятор Скорость двойного нажатия на Высокая, затем дважды щелкните на квадратике с джокером.

Заметили разницу? Вероятно, сейчас у вас уже не получится щелкать настолько быстро, чтобы упрятать его в коробку или достать оттуда.

4. Поместите регулятор на середину, что наверняка будет соответствовать вашим требованиям.

Если и такая скорость покажется слишком высокой, переместите регулятор до упора влево {на Низкая}.

Если вы левша, воспользуйтесь кнопкой Для левши. Тогда можно будет щелкать, как все, но при этом держать мышь в левой руке.

5. Щелкните на кнопке ОК.

Сделав это, вы сохраните сделанные установки для дальнейшей работы.



Левши могут переопределить для Windows назначение правой и левой кнопок мыши.

Вопросы/Ответы

Вопрос. Для чего служат остальные установки мыши?

Ответ. Хотя вряд ли вам придется изменять эти характеристики, в следующем списке объясняется назначение параметров окна **Мышь: Свойства**. ••

- **Указатели.** Windows может работать с мышью по различным схемам, которые используют разные типы указателей. Например, выбрав **Крупные указатели**, вы сделаете указатель мыши *более* заметным на экране. (Однако некоторые **возможности** работают только с CD-версией Windows 98.)
- **Перемещение.** Изменяя скорость передвижения указателя мыши, можно повышать или понижать чувствительность к любым перемещениям мышки на вашем столе. Передвиньте регулятор скорости до упора вправо, щелкните на кнопке **Применить**, и указатель начнет буквально "летать" по экрану. Передвинув регулятор до упора влево, вы заставите указатель просто "ползать" по нему.
- Если вы пользуетесь компьютером типа laptop, то при быстром перемещении указателя он может потеряться на экране монитора. Выберите тогда **Отображать шлейф**, и указатель будет оставлять следы при перемещении.
- **Общие-** Не изменяйте здесь ничего до тех пор, пока не купите новую мышь и не захотите установить ее на свой компьютер. (Эта опция выведет на экран окно, о котором вы прочтете в Приложении Б.)

Настройка клавиатуры

1. Щелкните на значке Клавиатура в окне Панель управления.

На предыдущем уроке вы уже загружали эту программу.

1. Настройте клавиатуру.

Окно Свойства: Клавиатура, изображенное на рис. 17.10, позволяет изменять две вещи, влияющие на поведение нажатой клавиши. Единственный способ понять, как работает эта штука, — поэкспериментировать с ней.

Регулятор Интервал перед началом повтора определяет, как долго будет ждать Windows, пока не начнет повторять символ нажатой клавиши.

Вторая опция, Скорость повтора, задает скорость пробежки символа нажатой клавиши по экрану.

3. Если в результате всех экспериментов клавиатура заработала лучше, щелкните на ОК, в противном случае — на Отмена.

До тех пор пока вы не поедете за границу, где может понадобиться другой язык, вряд ли стоит щелкать на кнопке **ЯЗЫК**. (Хотя теперь вы уже знаете, где она находится.)

То же самое касается кнопки **Общие**, если только вы не решили покупать новую клавиатуру. (Обратитесь к Приложению Б, в котором можно найти более подробные объяснения того, что надо делать при замене различных частей компьютера.)

• **Проверим успехи**

Вы усвоили урок, если можете:

- Изменить цветовую схему Windows
- Переключиться на другие обои
- Установить различное звуковое сопровождение к событиям Windows
- Настроить чувствительность мыши
- Изменить экранную заставку

U Переключиться на другой видеорежим или размер рабочей области экрана

Тесты

Для каждого вопроса выберите правильный ответ. (Не забудьте, что на каждый вопрос может быть несколько правильных ответов.)

1. Обои в Windows делают следующее.

- a) Украшают задний план экрана
- b) Требуют для себя отдельного файла
- c) Определяют цвет экранных меню
- d) Отстают от стены, если их плохо поклеить

2. Какие из данных цветовых схем не поступают в комплекте с Windows?

- a) Слива
- b) Дожливый день

- c) Тыква
 - d) Апельсин
- 3. Левши могут изменить в Windows назначение левой и правой кнопок мыши.**
- a) Верно
 - b) Неверно
- 4. Windows не может работать в видеорежимах, список которых она выдает на экран.**
- a) Верно
 - b) Неверно

Упражнения

1. Измените обои Windows.
2. Поэкспериментируйте с другими файлами, находящимися в папке Windows.
3. Выберите звуковой файл для торжественного события.
4. Просмотрите все экранные заставки.
5. Поэкспериментируйте с различными видеорежимами для вашей видеоплаты, чтобы определить, какой из них вам больше нравится, а также, с каким из них компьютер работает быстрее всего.

Справочная система Windows 98

Цель обучения:

- ✓ Освоить справочную систему Windows 98
- ✓ Изучить справочную систему программ Windows
- ✓ Настроить программу Справка
- ✓ Получить справку в особых случаях

Вы должны уметь:

- Управлять окнами с помощью мыши (урок 2.1)
- Использовать меню Пуск (урок 4.2)
- Загружать и выполнять программы (тема 6)

Во всех *телевизионных* рекламах твердят, что компьютеры умеют все, но при этом никто *даже* не пытается помочь вам решить несложную конкретную проблему (например, как изменить ноля в вашем новом текстовом процессоре).

Хорошо, что хоть фирма Microsoft приложила некоторые усилия в этом направлении и наделила Windows встроенной справочной системой, которая всегда готова прийти на помощь измученному пользователю ПК.

Но, к сожалению, давая полезные советы, эта система редко может отличить новичка от "прожженного" компьютерного профи. Вот почему иногда ее подсказки напоминают бесполезный набор технических терминов.

Однако это лучше, чем вообще ничего, особенно учитывая, что предыдущие версии были и того хуже. Поэтому данная тема поможет вам извлечь максимум из того, что Windows называет *справочной системой*.

Урок 18.1. Программа Оправка

Так же как некоторые ваши соседи не могут принимать все телевизионные каналы, так и не все программы Windows наделены встроенной справочной системой. Выполнив следующие действия, можно узнать, в каких программах она есть и насколько полезной она может оказаться для вас.

1. Загрузите программу (в нашем случае — программу Блокнот) и нажмите клавишу <F1>.

Иногда уже простым нажатием <F1> вы сможете вывести на экран кое-что полезное для себя, как показано на рис. 18.1. Маленькая книжечка работает, как папка. Щелчок на ней выведет на экран ее содержимое, что иногда стоит затраченных усилий.

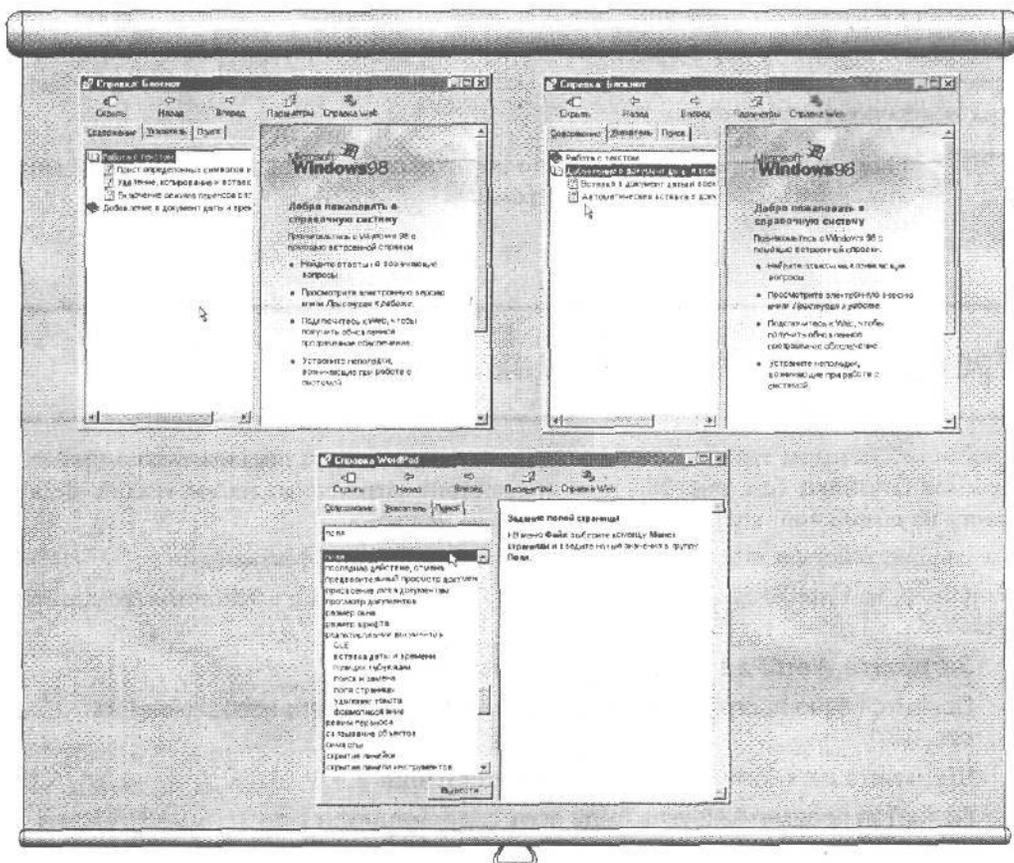


Рис. 18.1. Нажатие клавиши <F1> в программах типа Блокнот выводит на экран окно Справочная система

Рис. 18.2. Щелчок на значке, изображающем книгу, выводит на экран список ее страниц

Рис. 18.3. Наберите первые буквы слова, которое хотите найти в предметном указателе

2. **Щелчок на книжке с надписью Работа с текстом выведет всю информацию, касающуюся этого вопроса.**

Книжечка раскроется, выдав более подробный список (рис. 18.2).

3. **Щелкните на разделе Перенос слов.**

Справочная система выведет на экран окно, объясняющее, как выполнить эту задачу (рис. 18.3).

Щелкая на разных книжечках и читая их содержимое, вы сможете разрешить возникшую проблему.

К сожалению, в некоторых программах Windows нет встроенной справочной системы. Если ваша программа случайно оказалась одной из них, то нажатия на клавишу <F1> ничего не изменят, впрочем, как и ваши проклятия.

Совет. Вам не хочется расставаться с мышью? Тогда щелкните на вкладке Указатель в окне Справочная система, и вы сможете сделать то же самое, что и при нажатии клавиши <F1>, не пользуясь при этом клавиатурой.

Если вашей проблемы нет в предложенном списке, возможно, программе Справка просто нечего сказать по этому поводу. (Эта система может рассказать только о самых основополагающих вещах.)



Нажимая клавишу <F1>, можно обратиться за справкой. Но, к сожалению, это срабатывает не во всех программах.

Урок 18.2. Помощь В общк случаж

Щелканье "методом тыка" поочередно на всех темах списка, предложенного программой Справка (см. рис. 18.1), не всегда стоит затраченных на это усилий. Ведь ответа на возникший вопрос там может просто не быть.

Следующие действия помогут сделать ваши поиски более эффективными.

Например, вам необходима справка о том, как изменить поля в текстовом редакторе WordPad.

1. **Загрузите WordPad и нажмите клавишу <F1>.**

Появится окно программы Справка, похожее на то, что изображено на рис. 18.1.

2. **Щелкните на кнопке Предметный указатель.**

Появится предметный указатель всех содержащихся в программе Справка вопросов.

3. **Наберите первые буквы слова "поля" в расположенном вверху маленьком окошке.**

Программа немедленно поместит вас в то место предметного указателя, который начинается со слова "поля".

4. Щелкните на выделенной строке.

В окне появится информация, касающаяся указанного предмета (рис. 18.3).



Запомни. Windows осуществляет поиск в предметном указателе по первым буквам ключевого слова, поэтому используйте для этого, например, ключевое слово "поля", а не "изменение полей".

Урок 18.3. Как решать специфичные проблемы

Иногда вам необходимо решить проблему узкой направленности, а у вас нет желания перелопачивать горы информации, предоставляемые предметно-ориентированными меню. Что делать тогда?

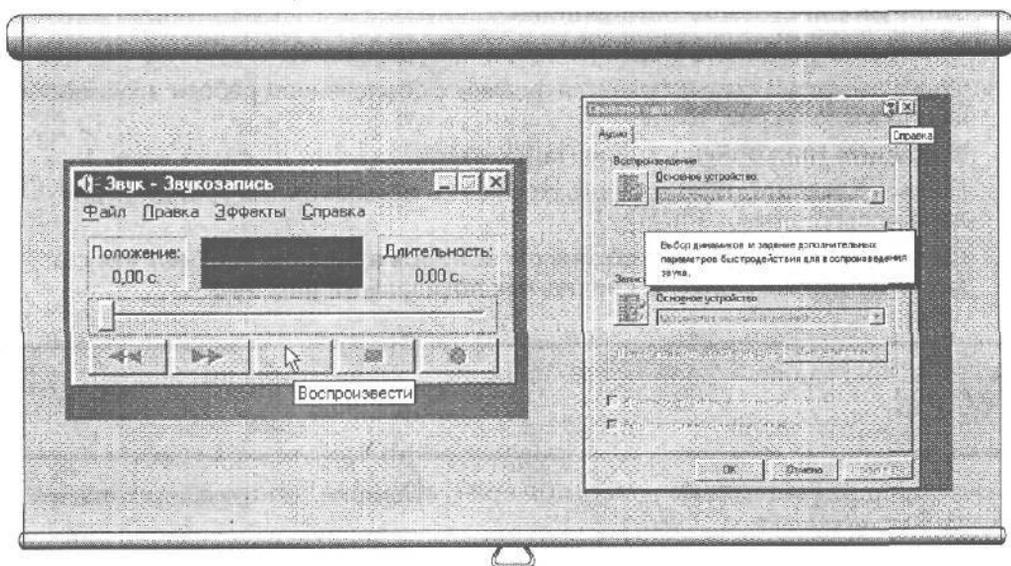


Рис. 18.4. Очень часто, наведя указатель мыши на неизвестную вам кнопку, вы узнаете ее назначение

Рис. 18.5. Щелкая на знаке вопроса, а затем на определенном объекте, можно узнать, как он работает

ЕСЛИ вам действительно необходимо решить подобную проблему, ниже рассказывается, как это сделать (в качестве примера возьмем графический редактор Paint).

1. **Загрузите Paint, нажмите <F1> и щелкните на вкладке Поиск.**
2. **Введите в поле ввода слово, вызвавшее у вас затруднение, и щелкните на кнопке Список разделов.**
Например, введите слово **круг**.
3. **Дважды щелкните на одной из строк, предложенных вам программой Справка.**

В правой части окна вы увидите всю информацию по этому вопросу.

242 Часть V. А если вдруг неполадки?

- **Проверим успехи**

Вы усвоили **урок**, если можете:

- Р Получить справку о Windows 98
- Получить справку о конкретной программе
- Найти справку о конкретной проблеме

Урок 18.4. Получение помощи В окне диалогов

ОКНО диалога может сбить с толку кого угодно. Где еще можно встретить столько кнопок, фигурок и непонятно что обозначающих значков! Как определить, что все они значат? Ниже рассказывается, как это сделать.

- 1. Загрузите программу Звукозапись.**

- 2. Поместите указатель мыши на какой-нибудь кнопке.**

Через несколько секунд появится флажок с объяснением работы этой кнопки, как показано на рис. 18.4.

- 3. Выберите Настройка в меню Параметры.**

Появится соответствующее окно со списком всевозможных установок для данной программы.

- 4. Щелкните на квадратике со знаком вопроса в правом верхнем углу, а затем на любой строке в списке, как показано на рис. 18.5.**

Тесты

Для каждого вопроса найдите правильный ответ. (Помните, что правильных ответов может быть несколько.)

- 1. Нажатие <F1> всегда вызывает программу Справка.**

- a) Верно
- b) Неверно

- 2. Каким образом справочная система Windows отображает список тем на экране?**

- a) Сортирует их в алфавитном порядке по первым буквам
- b) Сортирует их в алфавитном порядке по категориям
- c) Сортирует их по датам создания
- d) Вообще не сортирует

- 3. Для того чтобы узнать, как чертить прямые линии в программе Paint, лучше всего использовать следующую фразу.**

- a) Рисование прямых линий

- b) Прямые линии
- c) Линия
- d) Только не кривая

Упражнения

Теперь, когда тема 18 позади, вы, наверное, научились обращаться с клавишей <F1>. Поэтому данное упражнение выглядит скорее как напутственные советы, а не как обязательный материал. Но вы все-таки просмотрите его, прежде чем переходить к следующей теме.

1. Щелкните на пустом месте рабочего стола, нажмите <F1> и щелкните на значке Разрешение ВОПРОСОВ. Если в списке есть интересующая вас тема, щелкните на ней.
2. Ознакомьтесь с программой Справка до того, как у вас возникнут проблемы.
3. Очень полезно было бы запустить программу Справка и почитать ее справочный раздел, который расскажет, как пользоваться программой Справка.
4. Не забывайте о вопросительном знаке, который бывает в верхнем правом углу некоторых диалоговых окон. Часто это оказывается единственным способом разбраться в этих ужасных бланках.

Обзор части V

Итоги темы 16

- **Обустроиваем Рабочий стол.** У каждого свой порядок на рабочем столе. То же самое можно сказать и о Windows 98. Вы можете создавать папки для текущей работы и ярлыки для этих папок. Есть у вас какая-нибудь программа, которой вы пользуетесь постоянно? Можете включить ее в группу **Автозагрузка** меню Пуск, и она будет загружаться автоматически при каждом запуске Windows.

Итоги темы 17

- **Настройка Windows.** Вы можете настроить Windows на свой вкус, имея в виду как практическую, так и эстетическую сторону. Например, вы можете изменять цветовую схему или выбирать звуки, издаваемые системой во время того или иного события. Вы можете изменять **видеорежим**, в зависимости от чего будет изменяться количество цветов на экране и его разрешение. Можете также настраивать чувствительность мыши в соответствии с вашей ловкостью.
- **Обои.** Для большей художественности Windows позволяет подкладывать картинки на рабочий стол в качестве фона для всех программ. Такой картинкой может быть любой файл, созданный программой Paint.

Итоги темы 18

- **Справочная система.** Windows 98 поставляется с программой, предназначенной для оказания **помощи**. Очень часто она оказывается полезной, но иногда в ней встречаются трудные для понимания термины. К счастью, в справочной системе есть встроенный словарь терминов, в котором объясняется значение трудных слов.
- **Программы-помощники.** К вашим услугам специальные программы, которые задают вопросы и в зависимости от ваших ответов пытаются разрешить ту или иную проблему.
- **Клавиша <F1>.** Находясь в затруднении, нажимайте эту клавишу. Если в окне программы вы видите значок с вопросительным знаком, щелкните на нем, а затем на объекте, вызвавшем затруднение. Очень часто это помогает.

Тест к части V

Вопросы этого теста охватывают материал части V (темы 16–18).

Верно или неверно

1. Вы можете создать собственные обои с помощью программы Paint.
2. Левши могут поменять местами левую и правую КНОПКИ МЫШИ.
3. Щелчок на подчеркнутом слове или фразе в программе **Справка** выдает дополнительную информацию.
4. Если у вас есть звуковая плата, Windows может сопровождать свой запуск эффектными звуками.
5. Заставка предохраняет монитор от пыли.
6. Windows имеет несколько цветовых схем, позволяющих изменять цвета **обрамлений**, меню и других элементов **экрана**.
7. В комплект Windows входит несколько **файлов**, которые можно использовать в качестве обоев.
8. Windows может работать во всех видеорежимах, которые вы видите в списке; эксперименты с размером экрана не приводят к отказу системы.

Неоднозначный выбор

Для каждого вопроса **найдите** правильный ответ. (Помните, что правильных ответов может быть несколько.)

9. Какие из этих функций выполняет заставка?

- a) Затемняет экран, когда никто не пользуется компьютером
- b) Развлекает
- c) Защищает экран от грязи
- d) Предотвращает "выгорание" экрана

10. Какая из этих клавиш обычно вызывает программу помощи?

- a) <F2>
- b) <F?>
- c) <F1>
- d) <F7>

11. Что содержится в файле READ.ME?

- a) Компьютерная почта
- b) Самые свежие советы и инструкции, которые не вошли в документацию **программы**
- c) Программистские стишки

Установите соответствия

12. Для каждого выражения найдите соответствующее определение.

- | | |
|-------------------|---|
| a) Цветовая схема | 1. Количество цветов, которые Windows может показать на экране |
| b) Обои | 2. Программа, которая затемняет экран или выводит на него подвижную картинку, когда никто не использует компьютер |
| c) Заставка | 3. Картинка, служащая фоном для рабочего стола |
| d) Видео-режим | 4. Набор цветов, которыми раскрашены элементы экрана |

13. Для каждого выражения найдите соответствующее определение.

- | | |
|-------------------|--|
| a) Troubleshooter | 1. Объект на экране, предназначенный для запуска программ и открытия файлов или папок. |
| b) Мастер | 2. Картинка |
| c) Значок | 3. Программа, предназначенная для установки другой программы или оборудования |
| d) Ярлык | 4. Программа для устранения проблем |
| e) Папка | 5. Место, где хранятся файлы |

Лабораторная работа к части V

Поздравляю! Но не спешите сообщать своим друзьям и коллегам, что вы закончили курс, иначе при каждом затруднении они будут звать вас на помощь.

Кроме того, раз вы теперь Официальный Пользователь Windows 98, вам пора заняться “обживанием” Windows. Примените изученное, чтобы придать своему рабочему месту немного своеобразия. Эта лабораторная работа подбросит вам некоторые идеи, но вы не бойтесь экспериментировать (это лучший способ научиться).

1. Наклейте обои

Попробуйте те, которые вы получили с Windows (их там должно быть около дюжины). А если вы чувствуете призвание художника, сделайте свои собственные обои с помощью программы Paint,

2. Займитесь звуком

ЕСЛИ у вас есть звуковая плата, назначьте звуковые сигналы различным событиям Windows.

3. Заставки

Попробуйте разные **заставки, поставляемые** с Windows 98 (их там около десятка).

4* Поэкспериментируйте со стартовой системой

Уделите этому хотя бы 15 минут. Гораздо полезнее поупражняться с **программой** Справка до того, как в ней возникнет настоящая потребность.

Приложение А

ОТВЕТЫ на Вопросы тестов!

Тема 1

Вопрос	Ответ	Где читать
1.	a, b, c	Урок 1.1
2.	a	Урок 1.1
3.	c, d	Урок 1.3
4.	b, a	Урок 1.1

Тема 2

Вопрос	Ответ	Где читать
1.	Ъ	Урок 2.1
2.	Ъ, c, d	Урок 2.1
3.	Ъ	Урок 2.1
4.	b, c	Урок 2.1
5.	d	Урок 2.2
6.	d	Урок 2.2

Тема 3

Вопрос	Ответ	Где читать
1.	c	Урок 3.1
2.	a, b	Урок 3.1
3.	a, b, c	Урок 3.1
4.	a	Урок 3.5
5.	Ъ	Урок 3.1
6.	Ъ	Урок 3.3
7.	Ь	Урок 3.4

Тест к части I

Вопрос	Ответ	Где читать
1.	Да	Урок 1.1
2.	Нет	Урок 1.2

3.	Нет	Урок 1.3
4.	Нет	Урок 2.1
5.	Нет	Урок 3.1
6.	Нет	Урок 3.3
7.	Нет	Урок 3.3
8.	Да	Урок 2.1
9.	Нет	Урок 3.3
10.	Да	Тема 3
11.	a, b, d	Урок 2.1
12.	a, d	Урок 3.1
13.	a, b, c, d	Урок 1.2
14.	a, b, c, d	Урок 2.1
15.	b	Урок 3.5
16.	c	Урок 3.4
17.	a, b, c	Урок 3.3
18.	a, b, c, d	Урок 2.1
19.	a, 4 Ъ, 1 c, 2 d, 3 e, 5	
20.	a, 5 b, 4 c, 3 d, 2 e, 1	Урок 3.1
21.	a, 3 Ъ, 1 c, 4 d, 2 e, 5 e, J	Урок 3.4

Тема 4

Вопрос	Ответ	Где читать
1.	a, d	Урок 4.1
2.	a, b, c	Урок 4.1
3.	a	Урок 4.2
4.	a	Урок 4.2
5.	d	Урок 4.3
6.	a, b, c	Урок 4.4
7.	Ь	Урок 4.3
8.	а	Урок 4.1
9.	Ь	Урок 4.1

Тема 5

Вопрос	Ответ	Где читать
1.	с	Урок 5.1
2.	а, Ь	Урок 5.1
3.	с	Урок 5.1
4.	а, Ь, с	Урок 5.1
5.	а	Урок 5.1
6.	а	Урок 5.1
7.	а	Урок 5.2
8.	d	Урок 5.2
9.	d	Урок 5.2
10.	d	Урок 5.2
11.	a, b, c, d	Урок 5.3
12.	a	Урок 5.3
13.	b	Урок 5.3
14.	a	Урок 5.4
15.	a	

Тест к части II

Вопрос	Ответ	Где читать
1.	Да	Урок 5.1
2.	Нет	Урок 4.3
3.	Да	Урок 4.1
4.	Да	Урок 4.1
5.	Да	Урок 4.3
6.	Да, но мышь гораздо удобнее	Урок 4.3
7.	Нет	Урок 4.3

8.	Да	Урок 5.3
9.	Да	Урок 5.5
10.	Да	Урок 5.6
11.	с	Урок 4.1
12.	a, Ь, с	Уроки 4.1 и 5.4
13.	a, b, c, d	Урок 5.1
14.	a, b, d	Уроки 4.3, 5.3 и 5.4
15.	с	Таблица 5.1
16.	a, Ь, d	Урок 5.1
17.	a, b, c	Урок 5.6
18.	Ь	Урок 5.1
19.	a, 3 b, 4 с, 1 d, 2 e, 5	Уроки 4.1 и 5.1
20.	a, 3 b, 2 с, 1	Урок 5.2

Тема 6

Вопрос	Ответ	Где читать
1.	a, b	Урок 6.2
2.	а	Урок 6.1
3.	a, b, c	Урок 6.2
4.	с	Урок 6.2
5.	Ь, с, d	Урок 6.3

Тема 7

Вопрос	Ответ	Где читать
1.	с	Урок 7.1
2.	a, Ь	Урок 7.1
3.	d	Урок 7.1

Тема 8

Вопрос	Ответ	Где читать
1.	а, б, с, d	Тема 8
2.	а	Урок 8.1
3.	d	Урок 8.2
4.	а, б, с	Урок 8.2
5.	Б, d	Урок 8.3

Тема 9

Вопрос	Ответ	Где читать
1.	а, б, с	Урок 9.1
2.	а, d	Урок 9.1
3.	а, d	Урок 9.4

Тема 10

Вопрос	Ответ	Где читать
1.	с	Урок 10.2
2.	а, Б	Урок 10.1
3.	Б	Урок 10.1
4.	а, б, с	Урок 10.1
5.	а, б, с	Урок 10.3
6.	а	Урок 10.3
7.	а, Б, с	Урок 10.4

Тест к части III

Вопрос	Ответ	Где читать
1.	Нет	Урок 6.1
2.	Нет	Урок 6.2
3.	Да	Урок 10.2
4.	Да	Урок 9.3
5.	Нет	Урок 8.2
6.	Да	Урок 8.3
7.	Да	Урок 10.1
8.	Нет	Урок 8.3
9.	Да	Урок 8.3
10.	Да	Урок 8.3
И.	а, Б, с, d	Урок 7.1

12.	а, с	Уроки 6.1 и 6.2
13.	а, б, с	Урок 7.1
14.	Б	Урок 8.3
15.	б, с (Блокнот сохраняет в формате ASCII)	Урок 8.3
16.	а	Урок 6.1
17.	б, с	Урок 6.1
18.	а, 4 б, 3 с, 1 d, 2 е, 5	Уроки 7.1, 9.4 и 8.2
19.	а, 3 б, 1 с, 2 d, 4	Урок 7.1

Тема 11

Вопрос	Ответ	Где читать
1.	с	Урок 11.1
2.	Б, с	Урок 11.2
3.	с	Урок 11.4
4.	а	Урок 11.5
5.	а	Урок 11.6
6.	а	Урок 11.8
7.	с	Урок 11.9

Тема 12

Вопрос	Ответ	Где читать
1.	а, б, с, d	Урок 12.1
2.	а	Урок 12.2
3.	а, с	Урок 12.3
4.	d	Урок 12.3

Тема 13

Вопрос	Ответ	Где читать
1.	а, Б	Урок 13.2

2.	Б	Урок 13.1
3.	а	Урок 13.1
4.	а	Урок 13.1
5.	а	Урок 13.2

Тема 14

Вопрос	Ответ	Где читать
1.	d	Урок 14.1
2.	а	Урок 14.1
3.	d	Уроки 14.1 и 14.3
4.	а	Урок 14.2
5.	Б, с	Урок 14.5
6.	а	Урок 14.4

Тема 15

Вопрос	Ответ	Где читать
1.	Б	Урок 15.1
2.	Б	Урок 15.2
3.	а	Урок 15.3
4.	Б	Урок 15.2
5.	а, b, с	Урок 15.2
6.	а, b, с, d	Урок 15.2
7.	а, b, с, d	Урок 15.2

Тест к части IV

Вопрос	Ответ	Где читать
1.	Да	Урок 15.4
2.	Нет	Урок 14.1
3.	Да	Урок 16.1
4.	Да	Урок 11.6
5.	Нет	Урок 13.2
6.	Нет	Урок 16.1
7.	Да	Урок 15.3
8.	а, b, с, d	Урок 15.2
9.	а	Урок 14.1
10.	с	Урок 11.7
11.	а, b, с	Урок 11.1
12.	b, с, d	Урок 12.1

13.	Все может	Урок 16.1
14.	а	Урок 17.2
15.	b	Урок 14.3
16.	а, 3	Тема 14
	b, 1	Уроки 15.1,
	с, 2	15.3 и 15.4
	d, 2	
17.	а, 2	Уроки 14.1,
	b, 1	15.2 и 16.2
	с, 4	
	d, 3	
18.	а, 4	Уроки 15.1
	b, 3	и 15.2
	с, 1	
	d, 2	

Тема 16

Вопрос	Ответ	Где читать
1.	d	Урок 16.1
2.	а	Урок 16.2
3.	а, Б, с	Урок 16.1

Тема 17

Вопрос	Ответ	Где читать
1.	а, b	Урок 17.1
2.	d	Урок 17.1
3.	а	Урок 17.4
4.	Б	Урок 17.5

Тема 18

Вопрос	Ответ	Где читать
1.	b (но почти всегда)	Урок 18.1
2.	а	Урок 18.2
3.	Б	Урок 18.2

Тест к части V

Вопрос	Ответ	Где читать
1.	Да	Урок 17.1
2.	Да	Урок 17.4

252 Windows 98 для "чайников". Учебный курс

- | | | |
|-----|---------|-------------|
| 3. | Да | Урок 18.1 |
| 4. | Да | Урок 17.2 |
| 5. | Нет | Урок 17.3 |
| 6. | Да | Урок 17.1 |
| 7. | Да | Урок 17.1 |
| 8. | Нет | Урок 17.3 |
| 9. | а, b, d | Урок 17.3 |
| 10. | с | Урок 18.1 |
| 11. | Ь | Урок 18.1 |
| 12, | а, 4 | Уроки 17.1, |
| | Ь, 3 | 17.3 и 17.5 |
| | с, 2 | |
| | д, 1 | |
| 13. | а, 4 | Уроки 17.1, |
| | Ь, 3 | 17.2, 17.5 |
| | с, 2 | |
| | д, 1 | |
| | е, 5 | |

Приложение Б

.....

ИНСТАЛЛЯЦИЯ ПРОГРАММ И ДРАЙВЕРОВ

Цель обучения:

- ✓ Инсталлировать программы
- ✓ Заменить различные части Windows
- ✓ Настроить программы Windows 98

Поздравляю с благополучным окончанием этого курса! К настоящему моменту вы знаете достаточно много о Windows 98, чтобы не сбиться с правильного пути.

Уроки этого приложения могут показаться немного сложнее обычного, но они включены сюда по двум причинам. Во-первых, вам предстоит защитить степень магистра, что позволит в дальнейшем продолжить образование, и во-вторых, чего скрывать, считайте это приложение своеобразным вызовом, брошенным вам!

Теперь все будет зависеть только от вас. В дальнейшем полученные здесь навыки могут вам пригодиться при инсталляции программ или использовании отдельных приложений Windows 98.

ИНСТАЛЛЯЦИЯ ПРОГРАММЫ

Одни приложения поступают в продажу вместе с инсталляционными программами, которые настраивают их и помещают на диск автоматически. Другие же предоставляют вам самим выполнять всю работу по созданию папок и копированию файлов. Этот урок объяснит, что делать при использовании и тех, и других приложений.

1. Найдите диск или диски вашего приложения.

254 Windows 98 для "чайников". Учебный курс

Покопайтесь в коробке и найдите диск, помеченный либо номером 1, либо Setup, либо Installation.

2. Поместите этот диск в дисковод.

Независимо от того, что вы помещаете (дискету в обычный дисковод или компакт-диск в дисковод для компакт-дисков), убедитесь, что вы делаете это правильно (наклейка всегда должна быть обращена вверх и к вам).

3. Щелкните на значке программы Установка и удаление программ, находящемся в панели управления.

Вы уже научились пользоваться панелью управления в теме 17. (А если вдруг забыли, где она находится, попробуйте отыскать ее в группе Настройка меню Пуск.) На экран выскочит окно Свойства: Установка и удаление программ.

4. Щелкните на кнопках Установить и на Далее.

Windows 98 бросится на поиски обычного или CD-дисковода, в котором находится соответственно дискета или компакт-диск с программой, предназначенной для инсталляции. Если она при этом обнаружит инсталляционную программу, щелкните на кнопке Готово и считайте, что дело сделано.

При инсталляции большинства приложений для Windows 98 вам придется выполнить только то, о чем говорилось выше. Но если Windows 98 не сможет обнаружить инсталляционную программу для вашего приложения, перейдите к следующему пункту.

5. Щелкните на кнопке Отмена, чтобы закрыть окно Установка программы.

6. Щелкните на кнопке Отмена, чтобы закрыть окно Свойства: Установка и удаление программ.

7. Закройте Панель управления, а затем щелкните на значке Мой компьютер.

8. Щелкните на дисковом A в окне Мой компьютер, чтобы увидеть его содержимое.

Но если ваш диск находится в дисковом B, то щелкните соответственно на значке дисковода B. (Все это уже объяснялось в теме 5.)

9. Поищите файл с названием Readme или вроде того.



Вам, наверное, уже приходилось иметь дело с подобными файлами. Если так, щелкните на его имени, чтобы прочитать его содержимое, которое может оказаться полезным в данный момент. Обычно при этом на экран выскакивает программа Блокнот или WordPad.

10. Создайте новую папку на жестком диске.

Как это сделать, рассказывалось в теме 5.

Совет. Создавая новые папки, присваивайте им имена, соответствующие их содержанию. Например, игровые программы храните в папке с именем Игры.

11. Скопируйте файлы вашего приложения в новую папку.

Для этого перетащите файлы с соответствующего дисковода (обычного или CD-дисковода) в только что созданную папку, как вы это делали в теме 5. За-

тем сохраните информацию на дискете в качестве резервной копии на тот случай, если что-нибудь произойдет с оригиналом.

12. Поместите значок приложения в меню Пуск.

В теме 4 уже объяснялось, как это сделать. Для этого необходимо перетащить имя вашего файла из программы Мой компьютер или Проводник в меню Пуск. Значок вашей программы при этом появится вверху данного меню после того, как вы щелкнете на кнопке Пуск.



Инсталляционной программой называется программа, предназначенная для инсталляции какого-либо приложения. Не все приложения поступают в комплекте с инсталлирующими их программами. Некоторые из них вам придется инсталлировать самим.



Настройка меню Пуск

Самый быстрый способ поместить значок вашей программы в меню Пуск — перетащить его на кнопку Пуск, но это получается не всегда. Когда он займет свое положение вверху окна, где до него легко добраться, вы рискуете излишне загромоздить экран.

Ниже рассказывается, как поместить значок вашей программы в меню Игры кнопки Пуск.

1. **Щелкните правой кнопкой мыши на кнопке Пуск и выберите Открыть.**
Появится окно Главное меню, напоминающее по виду и принципу работы программу Мой компьютер.
2. **Щелкните на значке Программы.**
3. **Щелкните на значке Стандартные.**
4. **Щелкните на значке Игры.**
5. **Перетащите значок вашей игровой программы из папки Мой компьютер в папку Игры.**
6. **Закройте все окна.**

В результате ваша игровая программа окажется в группе Игры, находящейся в меню Пуск,

инсталляция драйверов оборудования

Вам уже удалось кое-что прикупить для вашего компьютера? Поздравляю! Теперь, вероятно, возникнет вопрос: захочет ли Windows 98 общаться на своем компьютерном языке с новыми аппаратными средствами, например купленной вами звуковой платой или CD-дисководом?

Дело в том, что, когда Windows придется делать это, ей потребуется особая программа, называемая *драйвером*. Специально написанный для того, чтобы управлять работой отдельных частей компьютерного оборудования, драйвер обеспечивает их взаимодействие с Windows.

Если вам повезет, Windows 98 автоматически распознает новое оборудование. Например, она с первого взгляда узнает модем и автоматически настроится на общение со своим новым знакомым.

А если нет, вам придется установить драйвер самостоятельно. В любом случае этот урок поможет вам.,

1. Убедитесь, что компьютер отключен, и подключите новое устройство.

Это может быть модем, звуковая плата, CD-дисковод, видеоплата, мышь, принтер или монитор. (Для того чтобы получить дополнительную информацию об изменении режима работы видеоплаты и монитора, вернитесь к теме 17.)

2. Включите компьютер. Если Windows 98 автоматически узнает "новичка", следуйте инструкциям на экране вашего компьютера.

Вам повезло! Windows иногда сама может обнаружить новое устройство и автоматически установить необходимое для него программное обеспечение. А если этого не произошло, перейдите к следующему пункту.

3. Выберите Панель управления из группы Настройка меню Пуск.

На экране появится окно Панели управления.

4. Дважды щелкните на значке Установка оборудования, а затем один раз на кнопке Далее.

Программа Установка оборудования проверит новое устройство. Если знакомство увенчается успехом, она попросит вас вставить дискету или CD-диск из комплекта Windows 98, чтобы скопировать драйвер устройства на жесткий диск.

Некоторые виды аппаратного обеспечения поступают в продажу со специальными установочными программами, что позволяет Windows 98 избежать процедуры установки драйвера, как это обычно происходит. В любом случае "новичок" будет чувствовать себя, как дома.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ
И
СВЯЗАННЫЕ

В моей версии Windows 98 нет необходимых программ!

В зависимости от того, на какие кнопки вы будете нажимать при установке Windows, вы столкнетесь с различным набором программ на жестком диске. В редких случаях удается сразу установить весь необходимый набор программ. Поэтому, если вы чувствуете себя обделенным и хотите иметь все дополнительные программы сделайте следующее.

1. **Щелкните на значке Установка и удаление программ, находящемся в Панели управления.**

Открыть Панель управления можно, выбрав Настройка в меню Пуск.

2. **Щелкните на кнопке Установка Windows.**

Это одна из трех кнопок, расположенных вверху. В появившемся окошке вы увидите список всех программ Windows 98, а также количество необходимого дискового пространства для них.

3. **Щелкните на маленьких квадратиках программ или приложений, которые вам хотелось бы использовать.**

В квадратиках выделенных вами программ появится галочка. Для того чтобы выделить отдельную категорию или группу программ, щелкните на имени этой категории, а затем на кнопке Состав. Windows 98 выдаст на экран список всех файлов, относящихся к данной категории, чтобы вы могли выбрать те из них, которые необходимы. Чтобы снова вернуться к главному списку категорий, после того как вы щелкнули на кнопке Состав, щелкните на кнопке ОК.

4. **Щелкните на кнопке ОК и вставьте инсталляционный диск, когда потребуется.**

Windows 98 скопирует с него все необходимые файлы на жесткий диск. Аналогичным образом можно уничтожить ненужные файлы программ, удалив галочку в квадратике перед их именами.

Предметный указатель

А

автоматический запуск программ, 223

Б

Блокнот, программа, 187

В

включение компьютера, 16

воспроизведение звука, 205

вставка в документе, 157

Входящие, папка, 82

выключение компьютера, 19

Г

границы экрана, изменение, 230

графический редактор Paint, 167

А

двойной щелчок, 25

диалоговое окно, 51

диски, 89

дисковод, 91

добавление папок на рабочем столе, 78

Добро пожаловать, программа, 223

З

запись звука, 207

запуск программ, 118; 121; 122

заставка, изменение, 229

звуковые сигналы, 232

И

изменение размеров окна, 37

инсталляция драйверов, 255

инсталляция программ, 253

К

каскадом расположить окна, 46

каталоги, 88

клавиатура, 30

кнопка выбора, 52

конец работы с Windows, 18

копирование в документе, 154

копирование папки, 96

копия гибкого диска, создание, 102

Корзина, папка, 80

Л

Лазерный проигрыватель, программа, 208

М

меню, 47

меню Пуск, 73

мультимедиа программы, 203

мышь, 23

мышь и клавиатура, настройка, 234

Н

настройка меню Пуск, 79

настройка поиска, программа, 241

О

обои, фоновый узор, 227

открытие файла, 98; 127; 129

отметить блок информации, 153

П

Панель задач, 66
папки, 88
Пасьянс, игра, 28; 29
переключение между программами, 68
перемещение окна, 45
перемещение папки, 96
перенос строк, Блокнот, 189
перетаскивание, 26
печатать файл, 146
панель инструментов редактора Paint, 168
поиск и замена слов, WordPad, 184
поиск программ и файлов, 74
поиск окна на экране, 44
полоса прокрутки, 4
принтер, настройка, 147
принтер, подключение, 143
Проводник, программа, 104

Р

работа с папками, 94
рабочий стол, 221
рабочий стол, 76
развернуть окно, 38
размеры окна, изменение, 42
регулировка громкости, 72

С

свернуть окно, 40

создание папки, 95
создание файла, 130
создание ярлыков, 76
сохранение в другом формате, 138
сохранение файлов, 133
специфические проблемы, справка, 241
справочная система, 239
старт Windows, 17

Т

текстовый редактор WordPad, 180

У

удаление папки, 97
удаление файла, 100
управление файлами, 86
управляющие клавиши, 32

Ф

файл, 87; 98
форматирование, 101
Функциональные клавиши, 30

Ц

цветовая схема, изменение, 228

Я

ярлык, создание, 222

Оглавление

Введение.....	8
Часть I. Основы основ.....	13
Тема 1. Начало и конец работы в Windows 98.....	15
Урок 1.1. Включаем компьютер.....	15
Урок 1.2. Начало и конец работы с Windows.....	17
Урок 1.3. Выключаем компьютер.....	19
Тесты.....	20
Упражнения.....	21
Тема 2. Работа с мышкой и клавиатурой.....	22
Урок 2.1. Мышь.....	23
Урок 2.2. Клавиатура.....	30
Тесты.....	34
Упражнения.....	35
Тема 3. Разберемся с окнами и меню.....	36
Урок 3.1. Развернуть и свернуть окно.....	37
Урок 3.2. Изменение размеров окна.....	42
Урок 3.3. Поиски окна и его перемещение по экрану.....	44
Урок 3.4. Меню и другие органы управления.....	47
Урок 3.5. Заполнение бланка.....	51
Тесты.....	54
Упражнения.....	55
Обзор части I.....	56
Тесты к части I.....	58
Лабораторная работа к части I.....	60

Часть II. Организация рабочего стола.....63

Тема 4. Рабочий стол, меню Пуск и панель задач.....65	
Урок 4.1. Использование панели задач.....66	
Урок 4.2. Использование меню Пуск.....73	
Урок 4.3. Использование Рабочего стола.....16	
Урок 4.4. Как достать из Корзины удаленные файлы.....80	
Тесты.....82	
Упражнения.....84	
Тема 5. Программы Мой компьютер и Проводник: работа с файлами и папками.....85	
Урок 5.1. Что такое "управление файлами".....86	
Урок 5.2. Работа с дисководом.....91	
Урок 5.3. Работа с папками.....94	
Урок 5.4. Работа с файлами.....98	
Урок 5.5. Работа с дискетами и компакт-дисками.....101	
Урок 5.6. Работа с программой Проводник.....104	
Тесты.....106	
Упражнения.....109	
Обзор части II.....110	
Тест к части II.....111	
Лабораторная работа к части II.....113	

Часть III. Внутри Windows.....115

Тема 6. Запуск программ.....117	
Урок 6.1. Запуск программы из меню Пуск.....118	
Урок 6.2. Запуск программ с Рабочего стола.....118	
Урок 6.3. Запуск программы в окне Мой компьютер.....120	
Урок 6.4. Запуск программы в окне Проводник.....121	
Урок 6.5. Запуск программы в окне Выполнить.....122	
Тесты.....124	
Упражнения.....125	

262 Оглавление

Тема 7. Открытие или создание файла	126
Урок 7.1. Открытие файла из программы.....	127
Урок 7.2. Открытие файла из программ Мой компьютер и Проводник.....	129
Урок 7.3. Создание файла из контекстного меню рабочего стола.....	130
Тесты.....	131
Упражнения.....	132
Тема 8. Сохранение файлов	133
Урок 8.1. Где можно сохранять результаты работы.....	134
Урок 8.2. Как сохранить результаты работы.....	135
Урок 8.3. Сохранение в другом формате, или Команда Сохранить как.....	138
Тесты.....	140
Упражнения.....	141
Тема 9. Печатаем файл	143
Урок 9.1. Как подключить новый принтер.....	143
Урок 9.2. Как отослать информацию на принтер.....	146
Урок 9.3. Настройка параметров принтера.....	147
Урок 9.4. Печать файла из программы Мой компьютер или Проводник.....	149
Тесты.....	150
Упражнения.....	151
Тема 10. Обмен информацией, или Все о командах Вырезать и Вставить	152
Урок 10.1. Как выделить блок.....	153
Урок 10.2. Как скопировать блок.....	154
Урок 10.3. Как вырезать блок.....	156
Урок 10.4. Как вставить блок.....	157
Тесты.....	157
Упражнения.....	159
Обзор части III.....	160
Тест к части III.....	162
Лабораторная работа к части III.....	164

Часть IV. Бесплатные программы.....165**Тема 11. Графический редактор Paint, или Делаем приглашение на вечеринку.....167**

Урок 11.1. Панель инструментов редактора Paint.....168

Урок 11.2. Выбор размера и цвета.....169

Урок 11.3. Как нарисовать рамку.....170

Урок 11.4. Заполнение цветом.....172

Урок 11.5. Добавление текста.....173

Урок 11.6. Копирование графических изображений в файл.....174

Урок 11.7. Как рисовать окружности и овалы.....175

Урок 11.8. Удаление графических изображений с помощью инструмента Ластик.....176

Урок 11.9. Как нарисовать линию.....177

Урок 11.10. Копирование графических изображений.....178

Тесты.....178

Упражнения.....179

Тема 12. Текстовый редактор WordPad, или Как написать письмо.....180

Урок 12.1. Создание заголовка.....181

Урок 12.2. Как составить письмо.....182

Урок 12.3. Поиск и замена слов.....184

Тесты.....185

Упражнения.....186

Тема 13. Блокнот, или Черкнем пару слов.....187

Урок 13.1. Как быстро записать телефонограмму.....187

Урок 13.2. Перенос строк.....189

Тесты.....190

Упражнения.....191

Тема 14. Изучение браузера Internet Explorer.....192

Урок 14.1. Соединение с Internet.....193

Урок 14.2. Путешествие по World Wide Web.....196

Урок 14.3. Как попасть на нужную Web-страницу.....198

Урок 14.4. Поиск информации по определенной теме.....199

264 Оглавление

Урок 14.5. Возвращение на свои любимые Web-страницы.....	200
Тесты.....	201
Упражнения.....	202
Тема 15. Делаем из компьютера игрушку.....	203
Урок 15.1. Воспроизведение фильмов и музыкальных файлов.....	204
Урок 15.2. Воспроизведение звука.....	205
Урок 15.3. Запись звука.....	207
Урок 15.4. Воспроизведение музыки на компакт-дисках.....	208
Урок 15.5. Быстрый просмотр звуковых и видеофайлов.....	210
Урок 15.6. Смотрим телевизор.....	212
Тесты.....	213
Упражнения.....	214
Обзор части IV.....	215
Тест к части IV.....	216
Лабораторная работа к части IV.....	218
Часть V. А если вдруг негодит?.....	219
Тема 16. Организация рабочего стола.....	221
Урок 16.1. Создание ярлыков на рабочем столе.....	222
Урок 16.2. Автоматический запуск программ в Windows 98.....	223
Тесты.....	224
Упражнения.....	225
Тема 17. Настройка Windows 98.....	226
Урок 17.1. Изменение обоев и цветовых схем.....	226
Урок 17.2. Изменение экранных заставок.....	229
Урок 17.3. Изменение размеров экрана.....	230
Урок 17.4. Звуковые сигналы.....	232
Урок 17.5. Настройка мыши и клавиатуры.....	234
Тесты.....	236
Упражнения.....	237

Тема 18. Справочная система Windows 98.....	238
Урок 18.1. Программа Справка.....	239
Урок 18.2. Помощь в общих случаях.....	240
Урок 18.3. Как решать специфичные проблемы.....	241
Урок 18.4. Получение помощи в окне диалога.....	242
Тесты.....	242
Упражнения.....	243
Обзор части V.....	244
Тест к части V.....	245
Лабораторная работа к части V.....	246
Приложение А. Ответы на вопросы тестов.....	248
Приложение Б. Инсталляция программ и драйверов.....	253
Инсталляция программы.....	253
Инсталляция драйверов оборудования.....	255

Энди Ратбон

Windows 98 для
"чайников"
Учебный курс

Издательский дом "Вильямс".
101509, Москва, ул. Лесная, д. 43, стр. 1.
Изд. лиц. ЛР № 090230 от 23.06.99.

Подписано в печать 10.02.2003. Формат 70x100/16.
Гарнитура Times. Печать офсетная.
Усл. печ. л. 21,93. Уч.-изд. л. 15,59. Доп. тираж 6000 экз. Заказ № 2325.

Отпечатано с фотоформ в ФГУП "Печатный двор"
Министерства РФ по делам печати,
телерадиовещания и средств массовых
коммуникаций.
197110, Санкт-Петербург, Чкаловский пр., 15.