



REPUBLIKA SLOVENIJA  
MINISTRSTVO ZA ŠOLSTVO IN ŠPORT



# OSNOVE INFORMATIKE OSNOVE PROGRAMA OKNA

Pripravil: Danilo Svetlin

Jesenice, februar 2009

# Kazalo

<b>1</b>	<b>INFORMATIKA.....</b>	<b>2</b>
1.1	OSNOVE INFORMATIKE .....	2
1.2	OSNOVE RAČUNALNIŠTVA .....	3
<b>2</b>	<b>OSNOVE PROGRAMA OKNA.....</b>	<b>5</b>
2.1	DELO Z MENIJI, UKAZI IN POGOVORNIMI OKNI.....	6
2.1.1	<i>Vrste ukazov.....</i>	6
2.2	DELO S POGOVORNIMI OKNI.....	7
2.2.1	<i>Okna in njihova okna.....</i>	7
2.3	DELO S PODATKI V OKOLJU OKNA.....	9
2.3.1	<i>Mapa.....</i>	9
2.3.2	<i>Dokument ali datoteka.....</i>	10
2.3.3	<i>Raziskovanje map in datotek.....</i>	10
2.3.4	<i>Delo s pogoni, datotekami in mapami .....</i>	10
2.4	UPORABA POMOČI.....	13
2.5	PRILAGAJANJE OKEN .....	13
2.6	TISKANJE V OKNIH .....	13
2.6.1	<i>Namestitev tiskalnika .....</i>	13
2.7	OPRAVILNA VRSTICA, OSEBNE NASTAVITVE IN ODLOŽIŠČE.....	14
2.7.1	<i>Nastavitev lastnosti opravilne vrstice .....</i>	14
2.7.2	<i>Osebne nastavitve .....</i>	14
2.7.3	<i>Odložišče.....</i>	14
2.8	KAJ PA ČE SE RAČUNALNIK UPRE? .....	14

# 1 Informatika

## 1.1 Osnove informatike

### **Kaj je informacija?**

Informacija je vsako sporočilo, ki nam pove nekaj novega in vzbudi v nas določene spremembe obnašanja ali delovanja. (vremenska napoved, poročilo o stanju na cesti...).

### **Kaj je podatek?**

Živimo v realni okolju in stvarnosti. Okrog nas se dogajajo različne stvari in različni procesi. Imenujemo jih entitete. O nekaterih stvareh bi želeli vedeti več. Zato poiščemo njihove glavne lastnosti in o njih zbiramo podatke ( za ljudi so to priimek, ime, bivališče, datum rojstva ..., za avtomobile znamka, tip, barva, moč motorja ..., gledališko predstavo opisujejo avtor, naslov, režiser, dan in ura izvedbe....). Skupek zbranih podatkov ali obdelani podatki pa nam dajo realno informacijo o določeni entiteti.

### **Kaj je koda?**

Koda je dogovorjeno pravilo, s katerim opisujemo posamezne podatke (govor kodiramo s črkami, pesmi z notami, števila s ciframi, temperaturo s stopinjami, ....)

### **Kaj je kodiranje?**

Kodiranje je zapis podatkov z enim ali več dogovorjenimi znaki.

Zvezni ali analogni način kodiranja uporabimo pri kodiranju podatkov, katerih spremembe se nam kažejo zvezno ali neprekinjeno. Podatek na določenem intervalu lahko zavzame katerokoli vrednost (merjenje temperature z živosrebrnimi termometri, raztezanje elastike,...).

Disketni ali digitalni zapis uporabimo za podatke, kjer potekajo spremembe s presledki (diskretno), nekatere vrednosti so izpuščene (podatki, ki jih dobimo s štejetjem, merjenje temperature z digitalnim termometrom, ...).

Obstojajo tudi podatki, ki jih določimo le z dvema stanjema, za zapis rabimo le en sam dvojiški podatek (luč gori/ugasnjena, zvočnik piska/tiho, tok teče/ne teče, ...). Takšni procesi so osnova računalniške tehnologije.

### **Kaj je bit?**

Bit je osnovna enota informacije. Je količina informacije, ki jo potrebujemo, da se lahko odločimo med dvema enako verjetnima odgovoroma (možni odgovor je ne/da, po dogovoru se odgovor **ne** označuje z simbolom 0, odgovor **da** pa s simbolom 1).

Ker je bit majhna enota za označevanje podatkov, uporabljamo kot najbolj značilno večjo enoto byte, ki je sestavljena iz 8 bitov in tvori osnovo za opis in identifikacijo posameznih podatkov.

### **Kaj je baza podatkov?**

To so podatki, ki jih potrebujemo za odločanje o določeni stvari, zbrani na enem mestu (po možnosti v računalniku (telefonski imenik, TV spored, ...)).

### **Kaj je informacijski sistem?**

Informacijski sistem predstavljajo podatki, pripomočki in metode, s katerimi podatke obdelamo tako, da uporabnika oskrbimo s pravimi podatki, o pravem času, na pravem mestu in za primerno ceno.

### **Kaj je informacijska tehnologija?**

Je uporaba računalnikov, telekomunikacij in druge opreme za obdelavo in posredovanje podatkov z namenom, da uporabnik prejme pravočasno ustrezne podatke, ki jih potrebuje.

### **Kaj je informacijska pismenost?**

Je znanje, spretnosti in navade, ki jih imamo, da lahko hitro in uspešno poiščemo, shranimo, obdelamo in uporabimo podatke, ter jih oblikujemo v učinkovito informacijo.

## **1.2 Osnove računalništva**

### **Kaj je računalnik?**

Je najpomembnejša naprava za avtomatsko obdelavo velikih količin podatkov.

### **Kaj je računalništvo?**

Je veda o strojni opremi (računalnikih) za obdelavo podatkov in njihovi uporabi.

### **Razvoj računalništva**

Prvi znani računalnik predstavlja računalnik na kroglice ( abakus ). Naslednji znani pripomoček za računanje je izdelal 1610 Škot J.Napier in predstavlja predhodnika logaritemskega računalnika, imenovali so ga »koščice«. 1645 je matematik B. Pascal izdelal prvi komercialno dosegljiv računalnik z imenom »pascalina«. Prodano je bilo blizu 50 primerkov. Zanimiv in za tiste čase zmogljiv je še t.im. »diferenčni stroj« C. Babbagea na parni pogon iz leta 1822. Leta 1890 je H. Hollerith povezal med seboj lastnosti teleprinterja, pisalnega stroja in luknjanih kartic. Nastal je »tabulator«, ki je dolgo časa pomagal pri obdelavah različnih popisov, anket, .... Takrat je nastala tudi znana računalniška firma IBM.

Računalniki so se v preteklosti delili v dve veji:

**Elektromehanični računalniki:** nekako do leta 1950. Zanje je bilo po letu 1938 že značilno dvojiško kodiranje ( Zuse), po letu 1946 pa že tudi shranjevanje podatkov in programov v sam računalnik. Največji računalnik tega tipa je izdelala firma IBM leta 1948. Zgrajen je bil iz 13.000 elektromehaničnih stikal, bil je težji od 100 ton, ime pa mu je bilo MARK 2.

**Elektronski računalniki:** delijo se na generacije.

Za **prvo generacijo** je bilo značilno ročno programiranje in vnašanje podatkov s pomočjo stikal, delo je bilo počasno in nezanesljivo. Največji predstavnik te generacije je bil računalnik z imenom ENIAC, v njem je bilo 18.000 elektronk, tehtal je 80 ton.

**Druga generacija** računalnikov je vsebovala že polprevodnike, računalniki so postali ekonomsko zanimivejši, zmanjšali so se gabariti in poraba el. energije. Razvijati so se začeli simbolni jeziki za programiranje.

Značilnost **tretje generacije** so bili t.im. »čipi« - gosta elektronska vezja. Izboljšal se je izbor naprav za vnašanje in prikazovanje podatkov. Za programiranje so se uporabljali postopkovni in opisni jeziki.

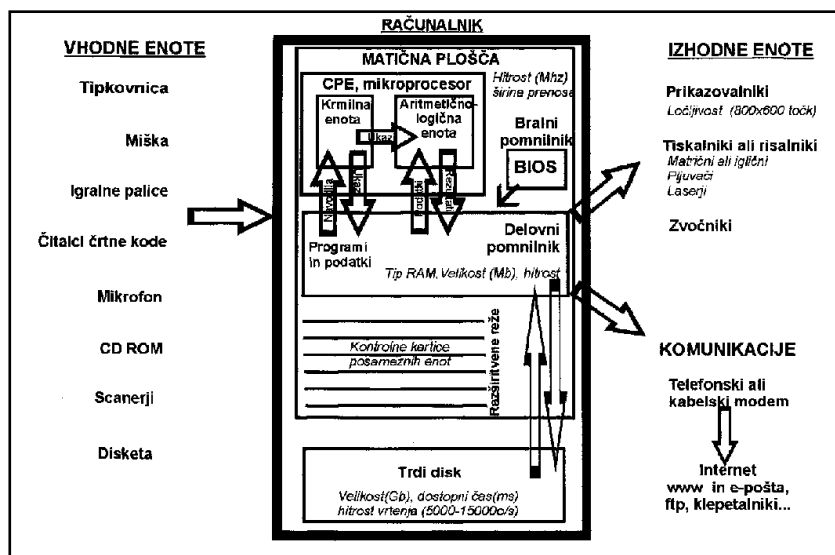
**Četrta generacija** je vsebovala že mikroprocesorje (računalnik v enem samem čipu). Pojavili so se t.im. hišni računalniki (Apple, Commodore, Sinclair, ....). Leta 1981 je IBM izdelal s to tehnologijo prvi osebni računalnik ( PC ). Močno se razvijejo zunanje enote računalnikov in komunikacije.

## Zapisi podatkov v računalniku.

**Podatki** so v računalniku kodirani s pomočjo dvojiškega kodiranja, to je z zaporedjem ničel in enic ( 0 ali 1 ). Daljše podatke kodiramo tako, da uporabimo daljši niz znakov 0 in 1. Na tak način lahko predstavimo poljuben podatek. Številke in znake pretvarjamo iz desetiškega v dvojiški zapis in nazaj s pomočjo kodnih strani. ( to so tabele z 256 elementi, kjer vsak element predstavlja posamezne črke, številke in posebne znake ).

**Grafiko** kodiramo s pomočjo posameznih bitov (bitna grafika) ali s pomočjo sistema matematičnih enačb (predmetna grafika).

Preproste **zvoke** ( piske ) kodiramo z enim samim bitom, za posnemanje zvokov tradicionalnih glasbil pa rabimo več bitov.



**Strojna oprema računalnika** je shematsko prikazana na sliki levo

## Programska oprema računalnika.

Nobena strojna oprema ne more delovati brez programske opreme!

Program je zaporedje ukazov, ki naj jih računalnik opravi. Programe lahko napišemo sami, ali jih kupimo. Če jih kupimo, dobimo prvzaprav le pravico za njihovo uporabo ne pa tudi lastništva nad njimi.

Brez licenc lahko uporabljamo le programe z oznako »freeware« ali »public domain«, pri preizkusnih ( shareware ) pa, če nam ugajajo, pošljemo avtorju kupnino, ta pa nam dostavi priročnik, originalno verzijo programa in licenco.

Programska oprema se deli na:

**sistemsko programsko opremo**, ki jo sestavljajo:

**operacijski sistem računalnika**, ki je skupek programov, ki nadzirajo in vsklajujejo delovanje računalnika in skrbijo za čim bolj učinkovito izrabo strojne opreme. So nekakšen vmesnik med strojno in uporabniško programsko opremo in **prevajalniki ali tolmači**, ki prevajajo programske ukaze v računalniku razumljiv jezik.

**uporabniško programsko opremo**, ki je sestavljena iz:

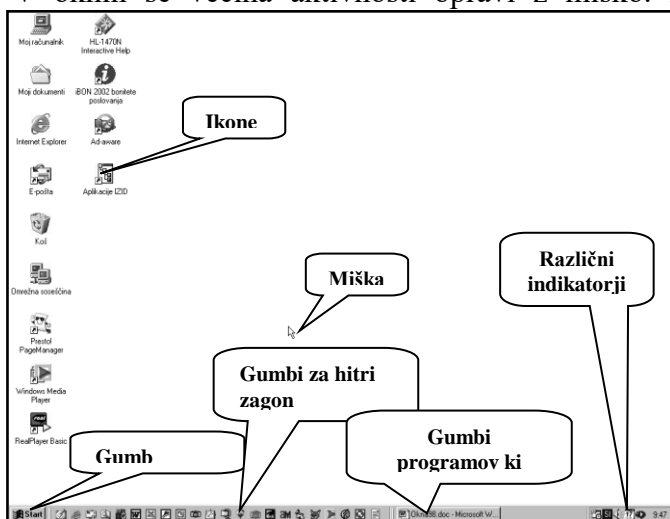
**splošnih programov**, ki nam na posameznih področjih ponujajo vse možnosti za delo (urejevalniki besedil, urejevalniki preglednic, baze podatkov, grafični programi, komunikacijski programi, ...) in

**posebni programi**, ki jih napišemo sami ali nekdo za nas, z njimi pa rešujemo le omejene probleme določenega področja dela ( knjigovodski programi, kadrovske evidence, trgovinsko poslovanje, ...).

## 2 OSNOVE PROGRAMA OKNA

Ko prižgemo računalnik se okna zaženejo samodejno in ko je pripravljen za delo, nas preseneti precej prazen zaslon, ki mu rečemo NAMIZJE. Na levi vidimo nekaj IKON (grafičnih podob), na dnu zaslona se je vidna OPRAVILNA VRSTICA z gumbom START na levi strani, ter sistemskim časom, oznako aktivne tipkovnice in še drugimi indikatorji programov, ki tečejo na računalniku, pa na desni strani. Seveda pa je tu še miškin kazalček, ki je postavljen nekje na zaslonu.

V oknih se večina aktivnosti opravi z miško. Nekatere je sicer možno opraviti tudi s tipkovnico, vendar so okna tipičen program za uporabo miške. Pa preglejmo značilne postopke za delo z miško.




- Klik z miško na ikoni
- Poteg z miško.
- Dvojni klik na levem gumbu miške
- Klik na desnem gumbu (priročni meni).
- Premikanje »kolečka« na miški

Grafično okolje oken je polno majhnih podob, ki jih imenujemo ikone in predstavljajo bližnjice za zagon

posameznih programov. Njihov glavni namen je olajšanje našega dela.



Če z desnim miškinim gumbom kliknemo v Oknih kateri koli element, se nam odpre tako imenovan »priročni meni«. V njem so zbrani najbolj pogosti ukazi, ki jih lahko uporabljamo nad izbranim elementom. S priročnimi meniji se srečujemo zelo pogosto, saj nam s svojimi izbranimi ukazi (odvisno od elementa, v katerem smo izvedli desni klik) pridejo marsikdaj zelo prav.

**V OKNIH se vse začneja ali končuje na gumbu  Start** Ta je nameščen na levem kraju opravilne vrstice. Ko kliknemo nanj, se nam prikaže glavni meni z vsaj sedmimi izbirami. Tu se pravzaprav začnejo vse poti, ki vodijo skozi labirint naštetih zmožnosti operacijskega sistema okna. Tu pa se vsakič tudi zaključi delo s programom oken. Ker Okna niso kakršenkoli

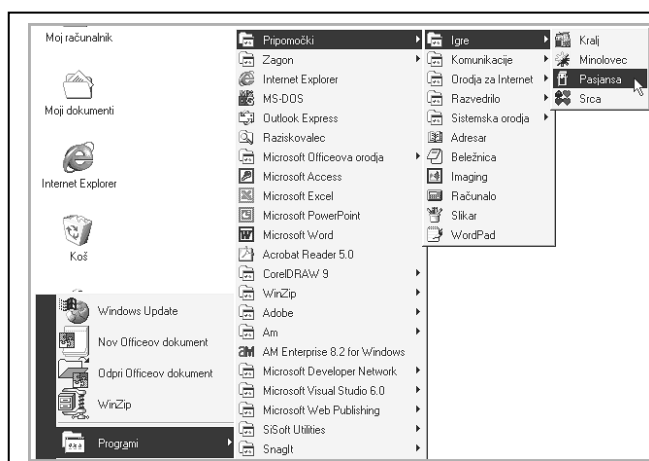
program ampak so operacijski sistem, je tudi njihov zaključek drugačen od zaključka ostalih programov, v katerih delamo. Po izbiri »Izklopi računalnik« iz glavnega menija dobimo več možnosti zaključka dela, in sicer:

- **Stanje pripravljeno:** Računalnik izklopi le nekatere svoje enote in čaka (stand-by), da ga spet aktiviramo.
- **Izklopi:** To možnost, ki je predlagana, potrdimo takrat, ko želimo prenehati z delom na računalniku. Po potrditvi bo računalnik še nekaj trenutkov »pospravljaj za seboj«, potem se bo izklopil.
- **Ponovni zagon.** Po izklopu se OKNA samodejno ponovno zaženejo.

## 2.1 DELO Z MENIJI, UKAZI IN POGOVORNIMI OKNI

Računalnik lahko izvede ogromno zanimivih opravil, le povedati mu je potrebno katerega opravila iz obširnega seznama naj se loti. Ti sezname zahtev oz. ukazov se imenujejo **meniji**. Ko v seznamu določimo zeleno izbiro, Okna prenesejo računalniku navodilo (v jeziku, ki ga računalnik razume) in izvajanje akcije se prične.

Sistemi menijev in pogovornih oken so pomemben način komuniciranja med uporabnikom in Okni. V nadaljevanju si oglejmo primere različnih vrst menijev.



### Kaskadni menij

Z njimi se srečujemo predvsem po zakonu Oken. Kaskadni meniji namreč rastejo iz gumba START, ki je največkrat začetni korak pri delu z Okni. S premikanjem miškega kazalčka po izbirah se nam tam, kjer je na desni strani majhen trikotnik odpre nov meni. Takrat lahko zopet pokažemo ali novo izbiro ali s klikom aktiviramo ukaz oz. program. Do zelenega programa bomo največkrat prihajali prav preko kaskadnih menijev.

### Padajoči meniji

S pomočjo kaskadnih menijev smo našli in aktivirali nek okenski program. Ko pa smo enkrat v programu, imamo največkrat opravka s padajočimi meniji. Ti se nahajajo znotraj vrstice z meniji in so bistvena značilnost vseh okenskih programov.

### Aktiviranje padajočih menijev in ukazov znotraj njih s pomočjo tipkovnice.

Za aktiviranje določene izbire iz menija lahko uporabljamo tudi tipkovnico. Postopek je tak, da držimo tipko **ALT** in potem pritisnemo črko, ki je v izbranem meniju podčrtana. Ko imamo padajoči meni odprt, se s smernimi tipkami pomaknemo do zelenega ukaza in pritisnemo ENTER ali pa pritisnemo le črko, ki je v ukazu podčrtana. V primeru, da želimo preklicati izbrani meni, pritisnemo tipko **ESC**, vendar še vedno ostanemo v vrstici z meniji.

### Priročni meniji

Pojavijo se, ko z desno miškino tipko kliknemo na nek element. Takrat se pojavijo izbire, ki so namenjene uporabi tega predmeta. Priročni meniji nam predstavljajo hitre bližnjice do najbolj pogostih ukazov.



Tekoči čas, aktivno tipkovnico in še druge indikatorje na desni strani opravilne vrstice lahko preprosto nastavljamo z desnim klikom na kateregakoli izmed teh elementov.

### 2.1.1 Vrste ukazov

Pri delu v Oknih srečujemo različne vrste ukazov. Oglejmo si vrste ukazov in njihov pomen

#### Oblika ukaza

Zamegljen (ali neviden ukaz)

Ukaz, ki mu sledijo pikice  
(....)

#### Pomen

Ukaz v tem trenutku še ni na voljo za uporabo

Pri takem ukazu se ob njegovem aktiviranju pokaže posebno okno, ki ga imenujemo

Ukaz, ki ima kljukico ( ✓ )	pogovorno okno Tak ukaz že velja. Ko mu kljukico odvzamemo (s ponovno izbiro ukaza), ukaz prekličemo.
Kombinacija tipk poleg ukaza	Ukaz se lahko izvrši tudi s kombinacijo tipk (bližnjica)
Trikotnik poleg ukaza ( ▸ )	Ko ukaz aktiviramo, dobimo seznam dodatnih ukazov

## 2.2 Delo s pogovornimi okni

Velikokrat izbira iz menija ni dovolj za izvedbo opravila. Takrat Okna zahtevajo za dokončanje opravila še nekaj informacij. Ponudijo nam preproste obrazce, v katerih izpolnimo določena vnosna polja, izberemo zelene izbirne gumbе, možnosti iz seznamov in na koncu pošljemo svoj odgovor računalniku s potrditvijo gumba ,  ali .

Delo s pogovornimi okni zahteva poznavanje nekaterih pravil, saj je navadno eno okno sestavljeno iz več različnih elementov. Vsak od njih služi običajno za drugačen način komuniciranja z Okni.

### 2.2.1 Okna in njihova okna

Nekaj izkušenj pri delu z okni že imamo. Vendar bodo okna pri našem delu z OKNI tako pomembna, da moramo o njih povedati še kaj. Kadarkoli z dvojnim klikom odpremo mapo ali aktiviramo nek program, se nam na zaslonu prikaže pravokotnik, v katerem je vidna vsebina mape oz. programa. Takemu elementu rečemo okno. Vsako okno ima obrobo, ki predstavlja mejo med njim in ostalimi deli zaslona. Znotraj obrob okna se nahaja nekaj standardnih elementov, ki niso odvisni od same vsebine okna in so opisani v nadaljevanju.

- **NASLOVNA VRSTICA.** Nahaja se čisto na vrhu okna. Iz nje lahko prepoznamo ime



okna in ali je okno aktivno oz. neaktivno. V naslovni vrstici je tudi nekaj gumbov, ki omogočajo delo z oknom.

- **VRSTICA Z MENIJI (ukazna vrstica).** Kot smo že omenili imajo okna padajoče menije s pomočjo katerih lahko izvajamo nad vsebino okna določene akcije.
- **ORODNA VRSTICA.** To vrstico lahko po potrebi v oknu prikažemo ali jo odstranimo (meni POGLED). Če je orodna vrstica vidna, lahko s pomočjo njenih gumbov opravimo marsikaj.
- **VRSTICA STANJA.** Tudi to vrstico lahko, tako kot orodno, umaknemo iz okna. Če jo vidimo, nam sporoča tekoče informacije o dogajanju z vsebino okna. V primeru izbire menija oz. ukaza pa nam sporoča njun kratek opis.





### Aktivna in neaktivna okna

Ni važno ali imate odprti dve ali več oken. Delate lahko vedno le z enim. Za to okno rečemo, da je aktivno. Aktivno okno ima temnejšo naslovno vrstico. Vsa ostala okna so neaktivna. Preklop med odprtimi okni je zelo enostaven. Eden od možnih načinov za preskok v drugo okno je, da na ekranu kliknemo v okvir okno, ki ga želimo aktivirati.

### Najpogostejša opravila nad okni



Tu bomo spoznali osnovne načine dela z okni:

- **Sprememba velikosti okna.** To storimo tako, da najprej pomaknemo miškin kazalček do ene izmed stranic ali kotov okna. Ko se miškin kazalček spremeni v dvoglavo puščico, pridržiimo levi miškin gumb ter vlečemo navidezno stranico ali kot okna, dokler ne dobimo želene velikosti.
- **Maksimiranje** (povečati na največjo možno mero). To dosežemo najlažje, če z miško kliknemo na gumb  (maksimiraj), ki je desno zgoraj. Okno lahko maksimiramo tudi z *dvojnimi klikom na naslovni vrstici*
- **Obnovitev na prejšnjo velikost?.** Postopek je enostaven. Okno povrnemo, če kliknemo na gumb  ali če dvakrat kliknemo v naslovno vrstico maksimiranega okna.
- **Minimiziranje.** Gumb  skrči okno v gumb z imenom okna MOJ RAČUNALNIK, ki je na opravljeni vrstici. Vedeti moramo, da program še vedno teče (le da je v ozadju) in zaseda delovni pomnilnik računalnika. Če želimo okno sedaj povrniti v prejšnjo velikost, moramo le klikniti na njegov gumb na opravljeni vrstici.
- **Premikanje okna:** Najprej pomaknemo miškin kazalček na naslovno vrstico okna, Pridržimo miškin gumb in povlecimo okno do novega mesta na delovni površini. Sedaj moramo le še sprostiti miškin gumb in okno bo ostalo na izbranem mestu.
- **Zapiranje okna:** Za zaprtje okna kliknemo na gumb  v zgornjem desnem kotu naslovne vrstice. Vedimo, da zapiranje in minimiranje okna NI eno in isto! Pri minimiranju se okno delujočega programa le skrči in program ostane v delovnem pomnilniku. Zaprtje okna pa pomeni dokončen zaključek dela v oknu. V primeru zapiranja programa, moramo običajno odgovoriti še na sporočilo o možnem shranjevanju sprememb. Za zapiranje okna lahko vedno uporabljamo tudi dvojni klik na gumb na levi strani naslovne vrstice, kombinacijo tipk ALT + F4 ali izbiro ustreznega ukaza iz menija Datoteka.

### Pregledovanje vsebine oken

Zgodi se, da vsebuje okno več besedila, števil ali ikon, kot jih lahko skozi svojo odprtino prikaže. Takrat se pojavi ob desnem(in)ali spodnjem delu okna ozek trak, ki ga imenujemo drsni trak ali drsnik. Informacije o oknu lahko pregledujemo z vlečenjem gumba na drsniku ali klikanjem dveh gumbov na koncu drsnega traku.

### Uporaba drsnikov

Pogosto v OKNIH ni dovolj prostora, da bi videli vso vsebino, ki nam jo program želi prikazati. Takrat nam program na desni in spodnji strani namesti t.im. drsnik. Če klikamo puščici na koncih drsnega traku, se z vsakim klikom vsebina v oknu malo premakne. Klikamo lahko tudi nad ali pod gumbom na drsniku ali pa gumb vlečemo. Vsebinska okna se bo enkrat hitreje drugič počasneje premikala. Na iste načine uporabljajmo tudi vodoravni drsnik in pregledujmo vsebino Nadzorne plošče.

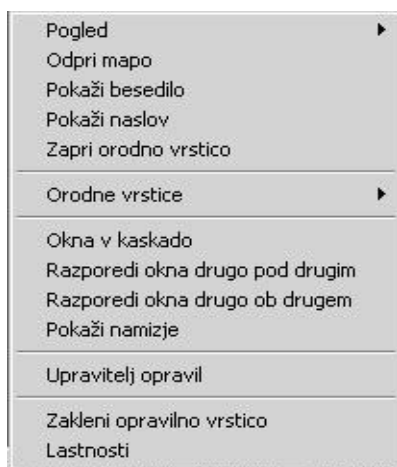
### Preklapljanje med okni

Vsako odprto okno nam predstavlja neko opravilo, ki se izvaja ali čaka na začetek izvajanja. Imamo kar nekaj možnosti preklapljanja:

- **S pomočjo izbire z miško.** Če za aktivnim oknom vidimo delček neaktivnega okna, bo klik nanj omogočil njegov skok v ospredje in premik dotodaj aktivnega okna v ozadje.
- **S pomočjo opravljenih vrstic.** Opravljena vrstica ima gumb za vsako mapo ali program, ki je trenutno odprt. Če želimo skočiti iz enega opravila v drugega, kliknemo zeleni gumb na opravljeni vrstici.
- **S pomočjo tipk ALT + TAB.** S to kombinacijo tipk lahko še hitreje krožimo med opravili. Dovolj je, da pridržiimo tipko ALT in pritiskamo TAB. Na zaslonu se pojavi

okno z ikonami programov oz. map. Vedno je označena ena ikona in vsakič, ko pritisnemo tipko TAB, se označi druga. Ko se označi zelena lahko tipko ALT sprostim in okno izbranega opravila se prikaže.

### Ureditev oken na zaslonu



Dostikrat se nam bo zgodilo, da bodo okna prikazana na zaslonu brez vsakega pravega reda. Če želimo hitro poravnati okna, pokažimo na prazen prostor opravilne vrstice in kliknimo z desno miškino tipko. Pojavi se priročni meni, ki je glavna skrivnost uspeha hitrega urejanja oken na zaslonu.





Na razpolago imamo tri izbire:

- Okna v kaskado: razporedijo se drugo za drugo.
- Drugo pod drugim. Okna se razporedijo eno pod drugim, velikost vseh oken je enaka.
- Drugo ob drugem. Okna se razporedijo eno ob drugem, velikost vseh oken je enaka.

## 2.3 DELO S PODATKI v OKOLJU OKNA

Fizični napravi, ki se uporablja za vpisovanje in branje informacij na pomnilniški medij rečemo POGON. TEKOČI POGON je tisti pogon, ki je v danem trenutku izbran. Običajno je vsak pogon označen s črko, ki ji sledi dvopičje, včasih pa je označen kar s pomočjo ikon.

Predstavitev oznak pogonov:

IKONA	OZNAKA	POGON
	<b>A:</b>	Prvi disketni pogon (običajno 3,5 palčni)
	<b>C:</b>	Lokalni trdi disk
	<b>D:</b>	CD - ROM pogon
	<b>F:</b>	Omrežni disk ( disk strežnika )

### 2.3.1 Mapa



Disk lahko vsebuje tisoče dokumentov. Več, ko je teh dokumentov, težje jih je najti, ko jih potrebujemo. Zato je pametno zbrati sorodne dokumente skupaj. Prostor v katerem so shranjene datoteke s podobnimi lastnostmi, imenujemo MAPA (kot »fascikel« v pisarni). Če postane skupina datotek, zbranih v neki mapi prevelika, lahko znotraj mape zgradimo nove mape v skladu z našo zahtevo po organiziranosti datotek. Hierarchy strukturi map, ki tako nastane, pravimo tudi DREVESNA STRUKTURA MAP.

Kaj je to glavna ali korenska mapa? Vsak pogon ima glavno mapo, ki nastane avtomatično ob formatiranju diska oz. diskete. Ta mapa nima svojega imena, le oznako (\\). Teoretično bi bilo dovolj, če bi imeli le glavno mapo. Pri našem delu bi ustvarjali nove in nove datoteke in jih shranjevali v eno samo mapo. Število datotek bi se večalo in lahko si predstavljamo, da bi

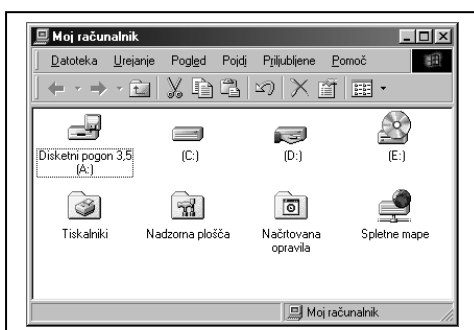
imeli na našem računalniku že v nekaj mesecih popolno zmedo. Ničesar več ne bi bilo mogoče najti. Zato si tudi pomagamo z drevesno strukturo map.

### 2.3.2 Dokument ali datoteka

Vsako zaključeno besedilo, seznam, sliko in preglednico, ki jo bomo pri našem delu ustvarili, bomo shranili kot dokument (datoteko) na disk oz. disketo. Tudi vsak program je datoteka. Dokument ali datoteka je torej organizirana celota kakršnih koli podatkov, shranjenih na pomnilniškem mediju. Pri prvem shranjevanju določimo datoteki njeno ime po katerem jo bomo pozneje lahko razpoznali ter pogon in mapo, kamor jo bomo odložili. Več dokumentov ima lahko enako ime le, če so na različnih pogonih ali v različnih mapah.

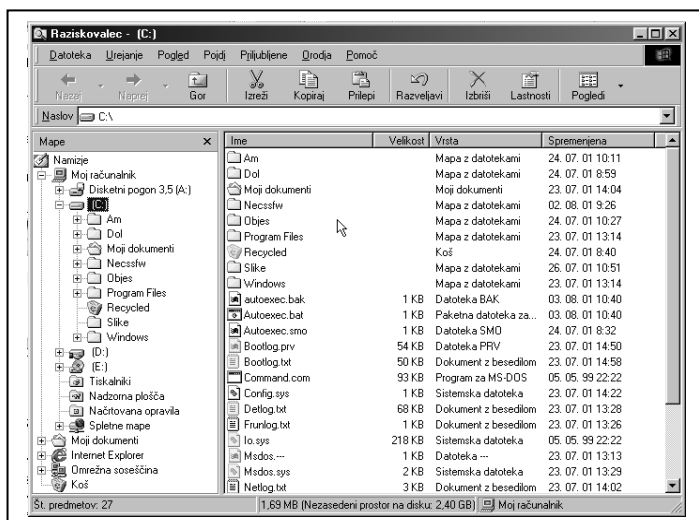
Pri pisanju imen praktično nimamo nobenih omejitev. Saj so sedaj možna imena, ki so dolga do 255 znakov. Cello presledki so dovoljeni. Nekaj znakov kljub temu ne smemo uporabljati. To so znaki: ;, ", /, \*, ?, ? in ..

### 2.3.3 Raziskovanje map in datotek



Za brskanje po dokumentih in mapah znotraj našega računalnika, nam ponujajo Okna dva zanimiva pripomočka. To sta programa **Moj Računalnik** in **Raziskovalec**.

Program **Moj računalnik** aktiviramo z dvojnim klikom istoimenske ikone na našem namizju. V oknu **Moj Računalnik** vidimo vsa sredstva (pogoni z mapami, datotekami, tiskalniki, nadzorna plošča), ki jih naš računalnik vsebuje. Z dvokliki na posamezno ikono pogona, pa lahko vidimo vsebino. Poleg pregledovanja vsebine računalnika lahko s pomočjo menijev in ukazov v njih ter orodne vrstice, izvajamo nad izbranim sredstvom najrazličnejše operacije.




Do programa **Raziskovalec** pa pridemo tako, da v meniju **START** pokažemo na izbiro **Programi**, nato pripomočki in kliknemo na ukaz **Raziskovalec**. Okno **Raziskovalec** je sestavljeno iz dveh oken. Desno okno prikazuje vsebino pogovornega okna pogona oz. mape, ki smo jo kliknili v levem oknu..

### 2.3.4 Delo s pogoni, datotekami in mapami

Delo z datotekami, mapami in pogoni je v Oknih zelo preprosto. Najprej se bomo naučili, kako ustvarimo mapo in datoteko. S tem pa možnosti za urejanje naših podatkov še zdaleč ne bo konec. Lahko naredimo toliko kopij naših datotek, kot jih želimo. Ko se med njimi ne najdemo več, si ustvarimo nove mape in datoteke razporedimo vanje. Vsako datoteko ali mapo, ki je ne potrebujemo več, lahko zberemo in celo povrnemo nazaj. Disketo, ki jo zaradi

napak hočemo zavreči, lahko tako "ozdravimo", da jo bomo še nekaj časa brez problemov uporabljali. Vse to in še marsikaj drugega nam bo jasno po pregledu naslednjih nekaj poglavij. Tudi za ohranjanje reda med našimi datotekami, uporabljamo program Raziskovalec in Moj Računalnik, ki smo ju srečali v prejšnjem poglavju.

### **Ustvarjanje map**

Recimo, da bomo naš računalnik uporabljali najprej za pisanje dokumentov. Prav gotovo je pametno, da jih bomo shranjevali v za to določeni mapi, ki jo bomo dali določeno ime. V kateri mapi bomo ustvarili našo novo mapo? Navadno začenjamo drevesno strukturo graditi iz korenske mape, ki je predstavljena z ikono pogona  (C:)

### **Ustvarjanje nove mape**

- Zaženimo program Raziskovalec.
- Izberimo korensko mapo diska C:
- V meniju Datoteka pokažimo na izbiro NOVA in nato kliknimo na ukaz MAPA. V desnem oknu se pojavi nova mapa s splošnim imenom "Nova mapa". Do enake izbire lahko pridemo tudi, če kliknemo z desno miškino tipko kjerkoli na praznem prostoru desnega okna. V priročnem meniju pokažemo na izbiro NOVA in že dobimo ukaz MAPA. Da damo mapi novo ime, lahko kar začnemo s pisanjem, saj je kazalec vnosa že pripravljen. Ko smo z imenom zadovoljni, s tipko ENTER potrdimo ustvarjanje nove mape.

### **Ustvarjanje dokumentov**

Dokumenti so največkrat rezultat našega dela. Ne pozabimo, da nastane dokument s pomočjo določenega programskega orodja (urejevalnik besedil, preglednice, programa za risanje ipd.). Dokument je dejansko ustvarjen, ko ga shranimo na trajni pomnilniški medij (disk, disketa...). Do trenutka prvega shranjevanja, se namreč nahaja vsebina našega dela v delovnem pomnilniku.

### **Iskanje datotek in map**

Okna omogočajo iskanje izgubljenih datotek ali map po celem disku. Pri določevanju imen nam ni več potrebno vnašati nadomestnih znakov. Dovolj je, če napišemo katerikoli del imena in program za iskanje nam bo prikazal seznam vseh imen, ki ta del imena vsebujejo. Omogočeno nam je iskanje celo tistih datotek in imenikov, katerih ime smo že čisto pozabili. Programu bo dovolj že to, če se bomo spomnili le delček informacije o iskani datoteki oz. mapi (npr. del imena ali vsebine, datum zadnje spremembe itd.).

*Kaj lahko storimo z rezultati iskanja?*

V pogovornem oknu programa za iskanje, lahko preberemo poleg imena datoteke tudi ime mape, v kateri se nahaja, njeno velikost, vrsto in datum zadnje spremembe. Nad najdenimi datotekami lahko izvajamo številne operacije, ki jih bomo spoznali v nadaljevanju, npr. brisanje, preimenovanje, kopiranje, pregled vsebine ipd.

### **Izbiranje elementov**

Preden želimo nad elementom (mapa, datoteka, pogon...) ali skupino elementov storiti kakšno opravilo, jih moramo najprej izbrati. Načine izbiranja nam bo prikazala naslednja tabela.

### **Načini izbiranja elementov**

<b>VRSTA IZBIRE</b>	<b>IZVEDBA</b>
En sam element	Kliknimo nanj
Poljubno število elementov	Medtem, ko klikamo nanje, držimo tipko CTRL

Skupina elementov, ki so drug poleg drugega	Pokažemo prvi element, pritisnemo in držimo tipko Shift in pokažemo še zadnji element v skupini
Vsi elementi v oknu	Odprimo meni UREJANJE in kliknimo na IZBERI VSE

## **Kopiranje, premikanje, brisanje, obnova in preimenovanje datotek in map**

### **Razlika med kopiranjem datoteke in mape**

Oknom je vseeno ali kopiramo mapo ali datoteko. Postopek kopiranja na starem mestu ohrani vsebino, kopija se pojavi v mapi, ki smo ga izbrali za cilj. Pri kopiranju mape moramo vedeti le to, da se vključno z mapo prekopirajo tudi vse njene podmape in datoteke, ki jih vsebuje. Tudi pri premikanju teh elementov Okna na delajo razlik.

### **Kopiranje datotek in map na disketo**

Kopiranje na disketo lahko izvedemo tudi z uporabo priročnega menija. Po izbiri elementa, ki ga želimo kopirati na disketo, z desno miškino tipko na njem odpremo priročni meni in pokažemo ukaz POŠLJI. Sledi prikaz kaskadnega menija, kjer izberemo želeni ciljni pogon.

### **Premikanje datotek in map**

Premikanje datotek se razlikuje od kopiranja le po tem, da tu original izrežemo oz. premaknemo iz izvora na cilj. Sam postopek je zelo podoben kopiranju, le da namesto ukaza Kopiraj nadomestimo z ukazom Izreži, za dodajanje v ciljno mapo pa prav tako uporabimo ukaz Prilepi. Premik ali kopiranje izvršujemo lahko tudi, če povlečemo element na novo mesto s pridržano desno miškino tipko. Ob sprostitvi elementa nad zelenim ciljem, se nam takrat prikaže meni v katerem lahko izberemo premik ali kopiranje.

### **Brisanje map in datotek**

Če želimo zbrisati mapo v celoti, jo označimo, in nato pritisnemo tipko Delete na tipkovnici. Računalnik zahteva od nas potrditev brisanja. Če odgovorimo pritrdilno, računalnik zbrise mapo z vsjo njeno vsebino vred. Če brišemo z diska, gredo izbrisani dokumenti ali mape v Koš, če pa brišemo z diskete, so vse mape oz. dokumenti trajni izbrisani!

Datoteko brišemo na podoben način: dokument najprej označimo in s tipko Delete brišemo. Če na vprašanje o potrditvi brisanja odgovorimo pozitivno, gre dokument v Koš, od koder ga je možno ponovno obnoviti. Če brišemo dokument z diskete, obnova ni možna!

### **Obnova brisanih dokumentov in map.**

V desnem oknu programa Raziskovalec poiščemo mapo z imenom Koš. V desnem oknu poiščemo dokumente, ki jih želimo obnoviti in jih označimo. Nato v meniju Datoteka ( ali po kliku desne tipke miške na označenih dokumentih) izberemo ukaz Obnovi in Okna nam dokumente povrnejo v mape, iz katerih smo jih brisali. Če smo med tem izbrisali tudi izvorno mapi, nam Okna obnovijo tudi mapo.

### **Preimenovanje map ali dokumentov.**

Če želim mapi dati drugo ime oz. popraviti napako, ki smo jo storili pri poimenovanju, naredimo to tako, da označimo mapo, ki ji želimo spremeniti ime. Na izbrani mapi se enkrat kliknemo in Okna okrog izbrane mape očrtajo okvir, v okvirju pa nas čaka točka pisanja, ki nam omogoča editiranje imena. Ko smo editiranje končali zaključimo delo s tipko Enter, če pa popravkov ne želimo uveljaviti, pa zaključimo popravke s tipko Esc.

Enako postopamo pri spremembi imena dokumenta, vendar pa moramo pri tem paziti, da popravimo le prvi del imena dokumenta (do znaka . ), pripona pa mora ostati nespremenjena!

**Popravke imen delamo le na svojih mapah ali dokumentih!!!**

## 2.4 UPORABA POMOČI



### Ko ne vemo kako naprej

Prvo in najpomembnejše opozorilo: "Nikar ne vrzimo puške v koruzo!"....in poleg tega:

- Opazujemo celoten zaslon, odpirajmo menije, pogovorna okna, klikajmo na gume... Kakšne večje škode s takim delom ne bomo naredili. Pozorni moramo biti le na morebitna opozorilna sporočila.
- Klikajmo z desno miškino tipko kjerkoli, kjer obstaja možnost pomoči (jezički, gumbi, polja, besede...).
- Če nam je že zmanjkalo idej, prave pomoči pa še nismo dobili, bo mogoče pritisk na tipko F1 rešil situacijo.

### Uporaba ukaza pomoč iz menija start

Glede na to, da smo v okolju Oken še začetniki, poizkusimo preko uporabe pomoči pregledati poglavje o novostih v programu. Uporabili bomo ukaz Pomoč iz osnovnega menija in kartico z jezičkom Vsebina.

Kliknimo na  in ukaz Pomoč. Pojavi se pogovorno okno teme pomoči. Kartica z jezičkom Vsebina, predstavlja elektronsko knjižnico s priročniki za posamezne dele Oken. Knjigo lahko odpremo ali zapremo z dvojnimi klikom nanjo. Okna pomoči zapremo s klikom na gumb .

Obstajajo še kar nekaj drugačnih načinov pomoči v Oknih. Te pa boste spoznali med svojim delom s tem prijetnim programom.

## 2.5 PRILAGAJANJE OKEN

In kaj lahko spreminjamo v Oknih ? Skoraj vse. Od barv vsakega elementa okenskega okolja, preko spreminjanja vzorcev in slik na namizju, do prilagoditve velikosti ikon, števila izbir v menijih, delovanja miške, tipkovnice ali tiskalnika našim potrebam. Kako sploh pridemo do orodij za spreminjanje okenskih nastavitev.

- V osnovnem meniju aktiviramo program **Nastavitve** in izberemo **Nadzorna plošča** ali
- odpremo ikono **Moj Računalnik** in poiščemo mapo **Nadzorna plošča**.

V obeh primerih se nam prikaže okno Nadzorne plošče z res raznoliko izbiro orodij. Zaženemo ustrezen program in spreminjanje nastavitev se lahko prične. Pri tem moramo paziti, da ne spreminjamo nastavitev, ki jih ne poznamo. Nekontrolirane spremembe nastavitev v nekaterih programih lahko povzročijo tudi zelo resne motnje v delovanju vašega računalnika.


## 2.6 TISKANJE V OKNIH

### 2.6.1 Namestitev tiskalnika

Tiskalnik je potrebno najprej namestiti, kar je v Oknih največkrat prav enostavno. Saj se nov tiskalnik namesti kar sam. Seveda, če je tiskalnik iz vrste "vklopi in poženi" (Plug and Play) tiskalnikov. Takrat moramo le povezati tiskalnik z računalnikom, ga priključiti na omrežno napetost in vse skupaj vklopiti. Ostalo naredijo Okna sama oz. nas vodijo po postopku namestitve.

## **Kako dokument natisnemo?**

Ko je tiskalnik enkrat nameščen, lahko pričnemo z njegovo uporabo. Poljuben dokument uredimo in pregledamo še z ukazom Datoteka Predogled tiskanja. Potem ga lahko pošljemo v tisk. Sam postopek tiskanja je lahko aktiviran na različne načine.

- V programih pridemo do tiskanja preko skupine ukazov DATOTEKA in ukaza NATISNI.
- Trenutno odprti dokument bomo lahko poslali v tiskanje tudi s klikom na gumb  v orodni vrstici.
- Natisni iz menija Datoteka uporabljamo takrat, ko želimo pred končno potrditvijo tiskanja še kaj povedati tiskalniku (npr. obseg strani, število kopij, tiskanje sodih oz. lihih strani...)
- Dokument lahko pošljemo v tisk tudi, če uporabimo desni klik nad njegovo ikono in iz priročnega menija izberemo ukaz Natisni.
- Zanimiv način pošiljanja dokumenta v tisk je tudi poteg njegove ikone na ikono tiskalnika.

Če pride pri tiskanju do napake, nas OKNA o tem obvestijo in čakajo na naše ukrepe.

## **2.7 OPRAVILNA VRSTICA, OSEBNE NASTAVITVE in ODLOŽIŠČE**

### **2.7.1 Nastavitev lastnosti opravilne vrstice**

Tudi pri sami opravilni vrstici imamo nekaj možnosti za spremembe. Po aktiviranju ukaza opravilna vrstica, odprimo kartico Možnosti opravilne vrstice in določimo zelene nastavitve. Pri opravilni vrstici lahko spreminjamo tudi:

- njeno velikost (povleči moramo njen rob največ do polovice zaslona);
- njen položaj (s potegom jo premaknemo na katerikoli od štirih robov zaslona).

### **2.7.2 Osebne nastavitve**

Dokler dela z računalnikom le en uporabnik, ne potrebuje zaščite za svoje nastavitve pri delu z Okni. Težave se lahko pojavijo, če uporablja več ljudi isti računalnik. Takrat lahko marsikoga motijo posamezne nastavitve delovnega okolja, ki si jih je priredil nekdo drug. To so npr. ikone na namizju, bližnjice, sistemi menijev, sezname dokumentov v izbiri Dokumenti ipd. Rešitev iz te težave je prav preprosta. Izbrati si moramo svoje uporabniško ime ter geslo in tako se bomo lahko ob zagonu Oken prijaviли kot drug uporabnik. Vse bodoče spremembe delovnega okolja, ki jih bomo med našim delom ustvarili, bodo Okna lahko shranila samo za nas. Če delamo v omrežju lahko nastavimo geslo za prijavo v omrežju tako, da bo enako kot geslo za osebne nastavitve pri delu z Okni. Tako si bomo morali zapomniti le eno geslo.

### **2.7.3 Odložišče**

Odložišče predstavlja začasen pomnilnik, v katerega lahko shranjujemo informacije, ki jih želimo prenašati med programi. Informacija ostane v Odložišču, dokler jo ne zamenja nova informacija, dokler jo ne zberemo oz. dokler ne zaključimo delo z Okni. Eno in isto informacijo lahko iz Odložišča prepisujemo v poljubno datoteko, kolikokrat želimo.

## **2.8 KAJ PA ČE SE RAČUNALNIK UPRE?**

Včasih računalniku naložimo kar preveč dela. Program s katerim delamo se lahko nenadoma kar "obesi" kot temu pravimo v žargonu. Program se ne odziva več in potrebna je naša akcija.

**V nobenem primeru ne ugasnite računalnike dokler niste poskusili postopka, ki je opisan v nadaljevanju:**

- Držimo tipki **CTRL+ALT** in pritisnemo še tipko **DEL**
- Pokaže se nam okno **Zapiranje programa**, v katerem imamo našteje vse programe, ki trenutno tečejo na računalniku.
- **V spisku poiščite program, ki ne deluje in ga označite z miško ( označen je z napisom **Se ne odziva** ).**
- Uporabite gumb **Končaj opravilo** na dnu okna.
- Čez čas boste dobili obvestilo, da se program ne odziva in ponovno potrdite gumb **Končaj opravilo**.
- Računalnik bo program zaključil.

Nato boste z računalnikom lahko delali spet normalno naprej in tudi kot običajno zaključili delo.

Če boste računalnik enostavno ugasnili ali če zmanjka električnega toka, bo računalnik ob ponovnem zagonu najprej pregledal vse pogone, če je na njih morda prišlo do napake, potem pa se bo ponovno zagnal. Če se zažene v t.i. »varnem načinu« pomeni, da so spremenjeni nekateri sistemski parametri, pa tudi ločljivost ekrana je postavljena standardno (600 X 480). Zato je najbolje, da v takem primeru takoj še enkrat normalno zaustavite sistem in ob ponovnem zagonu naj bi bilo spet vse v najlepšem redu. V kolikor se to ne zgodi, pa se o rešitvah problemov pozanimajte v bližnjem servisu.