

Μαθήματα Windows

Τσούλος Ιωάννης

1 Ιουνίου, 2004

Κεφάλαιο 1

Εισαγωγικά θέματα

1.1 Τα μέρη του Η/Υ

Κάθε Η/Υ (συντομογραφία του υπολογιστή) αποτελείται τουλάχιστον από την κεντρική μονάδα επεξεργασίας και κάποια μητρική πάνω στην οποία βρίσκεται αυτή η μονάδα. Στην συνέχεια επεκτείνεται αποκτώντας κουτί, οδηγό δισκέτας, σκληρούς δίσκους, ποντίκι, πληκτρολόγιο, οθόνη και διάφορα άλλα περιφερειακά. Πέρα από αυτά όμως ένας υπολογιστής θα ήταν άχρηστος χωρίς τα προγράμματα που τον συνοδεύουν. Πρόγραμμα είναι μία σειρά από εντολές στην γλώσσα του Η/Υ, με τις οποίες ο Η/Υ κάνει κάτι χρήσιμο.

1.2 Χειρισμός πληκτρολογίου

Το πληκτρολόγιο αποτελεί έναν τρόπο να επικοινωνήσει ένας άνθρωπος με τον Η/Υ. Από αυτό δίνουμε οδηγίες ή και κείμενο για να περάσει στον Η/Υ μας. Τα πληκτρολόγια συνδέονται στο πίσω μέρος του κουτιού ενός Η/Υ σε ειδική πόρτα, που προορίζεται μόνον για τα πληκτρολόγια.

Το πληκτρολόγιο χρησιμοποιείται για να γράφουμε κείμενο στα πεδία κειμένου. Πεδίο κειμένου είναι κουτί μέσα στο οποίο υπάρχει ένας φωτεινός ενδείκτης που αναβοσβήνει. Αυτός ο ενδείκτης ονομάζεται κέρσορας.

1.2.1 Κεφαλαία - Μικρά

Για να γράφουμε μικρά γράμματα με το πληκτρολόγιο απλώς χτυπάμε τα πλήκτρα που είναι σε αυτό. Αν θέλουμε ένα γράμμα να γίνει κεφαλαίο πατάμε ταυτόχρονα το SHIFT και το γράμμα. Αυτή η σύμβαση ισχύει και στο λατινικό και στο Ελληνικό αλφάβητο. Αν θέλουμε να γράφουμε πολλά σύμβολα τα οποία είναι κεφαλαία και δεν μας βολεύει η λύση του SHIFT τότε πατάμε το πλήκτρο CAPS LOCK. Ότι θα γράφουμε στην συνέχεια θα είναι σε κεφαλαία. Ξαναπατώντας το γυρίζουμε σε μικρά γράμματα. Θα ξέρουμε τότε είναι κεφαλαία ή μικρά αν

το ενδεικτικό LED πάνω στο πληκτρολόγιο με το όνομα CAPS LOCK είναι αναμμένο.

1.2.2 Διάκενα

Με την μπάρα που υπάρχει στην βάση του πληκτρολογίου μπορούμε να αφήνουμε κενό μεταξύ των λέξεων έτσι ώστε να χωρίζονται μεταξύ τους. Πάντοτε θα πρέπει να αφήνουμε ένα τουλάχιστον κενό μεταξύ των λέξεων ακόμα και μετά από τελεία (.) ή κόμμα (,). Σε αντίθετη περίπτωση οι δύο λέξεις θα αντιμετωπίζονται ως μία.

1.2.3 Διαγραφή Χαρακτήρων

Για να διαγράψουμε κείμενο υπάρχουν δύο δυνατές επιλογές: προς τα πίσω και προς τα εμπρός. Διαγράφουμε χαρακτήρες προς τα πίσω πατώντας το πλήκτρο BACKSPACE. Για να διαγράψουμε χαρακτήρες που είναι μπροστά από την θέση που γράφουμε πατάμε το πλήκτρο DELETE.

1.3 Χειρισμός ποντικιού

Επί της οθόνης πάντα υπάρχει ένα σήμα που κινείται όταν κινούμε το ποντίκι. Αυτό είναι ο κέρσορας του ποντικιού.

1.3.1 ΚΛΙΚ

Όταν λέμε ότι κάνουμε κλικ εννοούμε πως πατάμε και αφήνουμε στιγμιαία κάποιο από τα πλήκτρα του ποντικιού. Συνήθως αυτό είναι το αριστερό πλήκτρο. Για να καταλαβαίνουμε ποιο πλήκτρο κάνει κλικ θα λέμε “αριστερό κλικ” ή “δεξιό κλικ”.

Το απλό αριστερό κλικ χρησιμοποιείται για την πίεση πλήκτρων, επιλογή στοιχείων από μενού, επιλογή στοιχείων από λίστες κ.ά.

Το απλό δεξιό κλικ χρησιμοποιείται για άνοιγμα αναδυομένων μενού ή για επιλογή στοιχείων.

1.3.2 Διπλό κλικ

Το διπλό κλικ είναι η στιγμιαία πίεση του αριστερού πλήκτρου δύο φορές. Συνήθως χρησιμοποιείται για επιλογή στοιχείων και άνοιγμα φακέλων.

1.3.3 Επιλογή και απόθεση

Στα αγγλικά καλείται “drag and drop”. Είναι η τεχνική με την οποία πιάνουμε ένα οπτικό αντικείμενο με το αριστερό ή το δεξιό πλήκτρο και το αφήνουμε σε κάποια άλλη θέση. Συνήθως χρησιμοποιείται σε εργασίες αρχείων.

1.3.4 Δείκτες ποντικιού

Στις εργασίες μας με τα Windows θα βλέπουμε συχνά πως ο ενδείκτης του ποντικιού αποκτά διάφορα περιεργά σχήματα όπως:

Κανονικός δείκτης και κλεψύδρα

Όταν ο δείκτης παίρνει αυτήν την μορφή σημαίνει πως τα Windows εκτελούν κάποια διεργασία στο παρασκήνιο, αλλά μπορούν να δέχονται κανονικά τις εντολές μας.

Κλεψύδρα

Σε φυσιολογικές συνθήκες δεν θα βλέπουμε αυτόν τον δείκτη. Αν τον βλέπουμε σημαίνει πως κάτι επεξεργάζεται τα Windows και δεν επιτρέπουν καμία εντολή από τον χρήστη.

Βελάκια σε σχήμα σταυρού

Θα βλέπουμε τον κέρσορα σε σχήμα σταυρού, όταν μετακινούμε κάποιο παράθυρο.

Κέρσορας

Όταν βλέπουμε τον κέρσορα σε σχήμα κάθετης γραμμής σημαίνει πως μπορούμε να εισάγουμε κείμενο σε κάποιο πεδίο κειμένου.

Κανονικός δείκτης

Κανονικός θεωρείται ο δείκτης όταν είναι σε σχήμα βέλους. Σε αυτήν την περίπτωση το σύστημα δέχεται κανονικά τις εντολές.

Βελάκια

Ο κέρσορας θα παίρνει την μορφή βελών με δύο ακμές όταν αλλάζουμε το μέγεθος κάποιου παραθύρου.

1.4 Προγράμματα

Πρόγραμμα είναι μία ειδική σειρά από εντολές που στέλνουμε στον Η/Υ και που σαν σκοπό έχει να κάνει κάτι χρήσιμο. Γενικά υπάρχουν δύο ειδών προγράμματα: τα προγράμματα συστήματος και τα προγράμματα εφαρμογής.

1.4.1 Προγράμματα Συστήματος

Πρόγραμμα συστήματος είναι ένα ειδικό πρόγραμμα (συνήθως μία συλλογή από προγράμματα) που σαν σκοπό τους έχουν την εκτέλεση διαφόρων εντολών που αφορούν τον Η/Υ μας και τον τρόπο που αυτός επικοινωνεί με μας. Για παράδειγμα θα θέλαμε με κάποιον εύκολο τρόπο να γράφουμε και να διαβάζουμε σε δισκέτες ή να τυπώνουμε κείμενο στην οθόνη μας. Σε αυτά τα προγράμματα ανήκουν τα λειτουργικά συστήματα και ένα τέτοιο σύστημα είναι και τα Windows.

1.4.2 Προγράμματα Εφαρμογής

Προγράμματα εφαρμογής είναι τα προγράμματα εκείνα που εκτελούν κάποιες εντολές που δεν αφορούν τον Η/Υ αλλά τον χρήστη του Η/Υ. Τέτοια προγράμματα είναι οι κειμενογράφοι, τα προγράμματα ζωγραφικής κτλ.

1.5 Η έννοια του παραθύρου εφαρμογής

Κάθε πρόγραμμα των Windows θεωρητικά είναι ένα παράθυρο. Φυσικά πάντα θα υπάρχει η εξαίρεση του MsDos, αλλά αυτό είναι μία άλλη ιστορία. Τα παράθυρα αυτά έχουν κάποιες ιδιότητες όπως μπάρα τίτλου, πλήκτρα στην γωνία κ.ά.

1.6 Τα πλήκτρα των παραθύρων

Πάνω αριστερά υπάρχουν συνήθως τρία πλήκτρα πίεσεως.

Το πλήκτρο με την κάτω παύλα χρησιμοποιείται για την ελαχιστοποίηση του παραθύρου. Πιέζοντάς το το παράθυρο εξαφανίζεται και αποθηκεύεται στην μπάρα εργασιών. Το πλήκτρο αυτό υπάρχει στην συντριπτική πλειοψηφία των παραθύρων εφαρμογών.

Το πλήκτρο με το τετράγωνο παίζει τον ρόλο της μεγιστοποίησης ενός παραθύρου. Σε πολλές εφαρμογές το παράθυρο έχει σταθερό μέγεθος. Σε αυτήν την περίπτωση δεν θα βλέπουμε το πλήκτρο μεγιστοποίησης.

Το πλήκτρο με το X είναι αυτό που βλέπουμε πιο συχνά σε ένα παράθυρο και χρησιμοποιείται για το κλείσιμο ενός παραθύρου. Το κλείσιμο κλείνει και την ίδια την εφαρμογή.

Το πλήκτρο που θα βλέπουμε πιο σπάνια σε μία εφαρμογή είναι το ερωτηματικό. Πιέζοντας πρώτα αυτό και στην συνέχεια κάποιο οπτικό συστατικό (μενού, πλήκτρο κ.ά.) παίρνουμε πληροφορία για αυτό το συστατικό. Την ίδια λειτουργία μπορούμε να την κάνουμε και μόνοι μας απλά παιρνώντας πάνω από ένα οπτικό συστατικό και πατώντας το δεξιό πλήκτρο. Πρέπει να επισημάνουμε πως αυτή η δυνατότητα δεν ισχύει σε όλες τις εφαρμογές.

1.7 Μπάρα Τίτλου

Το 90% των παραθύρων έχει μία γραμμή στην πάνω πλευρά που είναι και ο τρόπος για να αναγνωρίσουμε ποια είναι η εφαρμογή που εκτελείται. Πέρα από

αναγνώριση χρησιμεύει και στην μετακίνηση ενός παραθύρου. Πιο συγκεκριμένα πιάνοντας το παράθυρο

πατάμε και δεν αφήνουμε το αριστερό πλήκτρο πάνω στην μπάρα μπορούμε να το μετακινήσουμε σε άλλο σημείο της οθόνης. Κάτι τέτοιο μπορούμε να το κάνουμε είτε για να δούμε εφαρμογές που βρίσκονται πίσω από το παράθυρο είτε για να διατάξουμε καλύτερα τα παράθυρα της επιφάνειας εργασίας.

1.8 Μενού παραθύρου

Αριστερά στο παράθυρό μας είναι ένα εικονίδιο. Πατώντας το με το αριστερό πλήκτρο το μενού ανοίγει και μπορούμε να επιλέξουμε διάφορες ενέργειες, όπως ελαχιστοποίηση, μεγιστοποίηση, κλείσιμο κ.ά.

Το ίδιο μενού μπορούμε να το ανοίξουμε αν πατήσουμε το δεξί πλήκτρο του ποντικιού πάνω στην γραμμή τίτλου. Με αυτόν τον τρόπο μπορούμε να ανοίγουμε το μενού ακόμα και όταν δεν υπάρχει εικονάκι στα αριστερά ή και όταν έχουμε ένα σωρό από παράθυρα και δεν μπορούμε να βρούμε το εικονάκι του μενού.

Ένας τελευταίος τρόπος για να ανοίξουμε το συγκεκριμένο μενού είναι να πατήσουμε δεξί κλικ πάνω στο ορθογώνιο που αντιστοιχεί στο συγκεκριμένο παράθυρο, το οποίο ορθογώνιο είναι στην γραμμή εργασιών. Αυτός ο τρόπος χρησιμοποιείται όταν έχουμε ελαχιστοποιήσει το παράθυρό μας και δεν έχουμε άλλο τρόπο να ανοίξουμε το μενού λειτουργιών.

1.9 Γωνίες παραθύρου

Αν στις γωνίες ενός παραθύρου υπάρχουν μικρές προεξοχές τότε μπορούμε να αλλάξουμε το μέγεθος του παραθύρου τραβώντας αυτές τις προεξοχές.

1.10 Εκτέλεση προγραμμάτων

Ο πιο απλός τρόπος εκτελέσεως προγραμμάτων (για την ώρα) είναι δίνοντας έναρξη→εκτέλεση. Στο παράθυρο που θα βγει δίνουμε το όνομα του εκτελεσίμου προγράμματος μέσα στο πλαίσιο κειμένου και πατάμε το OK. Αν το συγκεκριμένο πρόγραμμα δεν υπάρχει στο σύστημά μας θα εμφανιστεί μήνυμα λάθους. Αν υπάρχει το παράθυρο της εκτελέσεως κλείνει και ανοίγει το παράθυρο της εφαρμογής. Αν πατήσουμε το πλήκτρο Ακύρο ακυρώνουμε την ενέργεια μας και δεν εκτελείται κανένα πρόγραμμα.

1.11 Εργασίες

1. Ανοίξτε το μενού “έναρξη” και εξετάστε τα περιεχόμενά του.
2. Δώστε Έναρξη → Εκτέλεση και στο πεδίο κειμένου γράψατε notepad και πατήστε <CR>.

3. Ελαχιστοποιήστε το παράθυρο του notepad που ανοίξατε προηγουμένως.
4. Μεγιστοποιήστε και επαναφέρετε το παράθυρο του notepad που ανοίξατε προηγουμένως.
5. Μετακινήστε το παράθυρο του notepad που ανοίξατε προηγουμένως.
6. Με την χρήση των προεξοχών που υπάρχουν στις γωνίες του παραθύρου του notepad αλλάξτε το μέγεθος του παραθύρου.
7. Κλείστε το παράθυρο του notepad που ανοίξατε προηγουμένως.
8. Δώστε έναρξη $\rightarrow$ εκτέλεση και πιέστε το πλήκτρο με το ερωτηματικό. Στην συνέχεια πιέστε κάποιο από τα πλήκτρα της εφαρμογής. Τί παρατηρείτε;

Κεφάλαιο 2

Η γραμμή εργασιών

2.1 Συστατικά στοιχεία της γραμμής εργασιών

Η γραμμή εργασιών βρίσκεται (συνήθως) στην κάτω περιοχή της επιφάνειας εργασίας. Στο αριστερό τμήμα της γραμμής είναι το μενού έναρξη με όλες (σχεδόν) τις εφαρμογές των windows. Δεξιά είναι ο ενδείκτης ημερομηνίας, ο ενδείκτης ώρας, ο ενδείκτης γλώσσας και ο ενδείκτης ήχου. Σε πολλές εγκαταστάσεις θα συναντάμε και συντομεύσεις για διάφορες εργασίες (πχ. Internet Explorer), αλλά κάτι τέτοιο δεν είναι πάντα καθορισμένο.

2.2 Αλλαγή ημερομηνίας και ώρας.

Δίνουμε δεξί κλικ επί του ρολογιού και επιλέγουμε ρύθμιση ημερομηνίας και ώρας. Από το παράθυρο διαλόγου

Παράθυρο που περιμένει είσοδο από τον χρήστη μπορούμε να αλλάξουμε την ώρα του συστήματος, αλλά και την ημερομηνία. Πατώντας OK οι αλλαγές γίνονται αμέσως ορατές στην γραμμή εργασιών και το παράθυρο διαλόγου κλείνει. Αν πατήσουμε εφαρμογή οι αλλαγές γίνονται ορατές αλλά το παράθυρο δεν κλείνει σε περίπτωση που δώσουμε και νέα είσοδο.

Πατώντας στην καρτέλα Ζώνη Ώρας μπορούμε να καθορίσουμε την ζώνη ώρας που ισχύει στην περιοχή μας. Ο πλανήτης είναι χωρισμένος σε ατράχτους που καθεμία αντιστοιχεί και σε διαφορετική ώρα. Για αυτόν τον λόγο και το μεσημέρι είναι μία έννοια κοινή για όλους τους λαούς.

2.3 Ιδιότητες γραμμής εργασιών

Για να αλλάξουμε τις ιδιότητες της γραμμής εργασιών πατάμε δεξί κλικ πάνω στην γραμμή εργασιών και επιλέγουμε ιδιότητες.

2.3.1 Πάντα σε πρώτο πλάνο

Με την ιδιότητα αυτή διασφαλίζουμε πως η γραμμή εργασιών θα παραμείνει ανοιχτή, ακόμα και όταν υπάρχουν παράθυρα που καλύπτουν όλη την οθόνη. Αν δεν είναι επιλεγμένη κερδίζουμε χώρο για προγράμματα που απαιτούν αρκετό χώρο από την οθόνη μας.

2.3.2 Αυτόματη Απόκρυψη

Η επιλογή αυτή κρύβει την γραμμή εργασιών όταν ο δείκτης του ποντικιού δεν είναι πάνω της. Με αυτόν τον τρόπο κερδίζουμε κάποιον σημαντικό χώρο για να τοποθετούμε τις εφαρμογές μας.

2.3.3 Εμφάνιση μικρών εικονιδίων

Η επιλογή αυτή χρησιμοποιείται για να εμφανίζονται μικρά εικονίδια στο μενού έναρξης. Με την επιλογή αυτή το μενού έναρξης δεν θα πιάνει μεγάλο χώρο όταν έχουμε οθόνες με χαμηλή ανάλυση.

2.3.4 Εμφάνιση Ρολογιού

Με την επιλογή αυτή μπορούμε να κρύβουμε ή να εμφανίζουμε το ρολόι στην αριστερή πλευρά της γραμμής εργασιών.

2.4 Θέση γραμμής εργασιών

Πιάνοντας και σέρνοντας την γραμμή εργασιών μπορούμε να την βάλουμε πάνω, αριστερά, δεξιά ή κάτω.

2.5 Ανάλυση οθόνης

Ορίζουμε ως ανάλυση οθόνης το μήκος×πλάτος της οθόνης σε pixels. Pixel είναι η μικρότερη μονάδα απεικόνισης στην οθόνη του Η/Υ μας. Κάθε pixel έχει και ένα χρώμα και έτσι σχηματίζεται η εικόνα της επιφάνειας εργασίας. Όσο πιο μεγάλο είναι το παραπάνω γινόμενο τόσο πιο μικρά είναι φαίνονται τα παράθυρα στην οθόνη μας. Τυπικές τιμές αυτού του γινομένου είναι 800×600, 1024×768 κτλ.

2.6 Γραμματοσειρές

Γραμματοσειρά είναι ένας πίνακας που περιγράφει με κάποιον τρόπο την αναπαράσταση των συμβόλων (και γραμμάτων) στην οθόνη μας. Αυτός ο πίνακας χρησιμοποιείται για την μετατροπή ενός συμβόλου σε μία σειρά από pixels στην οθόνη.

2.6.1 Bitmap γραμματοσειρές

Είναι η απλούστερη μέθοδος σχεδιασμού συμβόλων. Ουσιαστικά σχεδιάζουμε με κουκίδες ένα σύμβολο και στην συνέχεια κωδικοποιούμε αυτές τις κουκίδες σε έναν πίνακα. Είναι απλή μέθοδος στην σχεδίαση και υπάρχουν αρκετά εργαλεία που διευκολύνουν αυτήν την εργασία. Αν όμως θέλουμε να σχεδιάσουμε γράμματα διαφορετικού μεγέθους χρειαζόμαστε κάθε φορά διαφορετικό πίνακα, κάτι που δεν συμφέρει ιδιαίτερα. Για αυτούς τους λόγους (και άλλους) αυτή η μέθοδος σχεδιάσεως δεν χρησιμοποιείται πλέον.

2.6.2 Γραμματοσειρές τύπου 1

Είναι ο νεότερος τρόπος σχεδιασμού γραμματοσειρών. Σε αυτήν την τεχνική σχεδιάζουμε ένα σύμβολο χρησιμοποιώντας γεωμετρικά σύμβολα, πχ. γραμμές, κύκλους κ.ά. Αυτά τα γεωμετρικά σύμβολα σχεδιάζονται παραμετρικά. Δηλαδή μαζί με τα σύμβολα σώζουμε και πληροφορία που αφορά τις διαστάσεις του συμβόλου. Έτσι δεν χρειάζεται κάθε φορά να φτιάχνουμε νέο πίνακα. Πρακτικά αν σε κάποια εφαρμογή (πχ. Word) δεν μπορούμε να αλλάξουμε το μέγεθος των γραμμμάτων τότε σίγουρα αυτά τα γράμματα δεν είναι Τύπου 1.

2.7 Αλλαγή γλώσσας.

Όταν θα γράφουμε κείμενο θέλουμε εκτός από λατινικούς χαρακτήρες να γράφουμε και ελληνικούς. Σε αυτήν την περίπτωση χρησιμοποιούμε τον συνδυασμό των πλήκτρων <LALT>+<SHIFT>. Κατά σύμβαση σε αυτό το βιβλίο τα πλήκτρα θα συμβολίζονται με <σύμβολο>. Μπορούμε αν θέλουμε να κάνουμε το ίδιο χτυπώντας με το αριστερό πλήκτρο πάνω στο κουμπάκι με την ένδειξη γλώσσας κάτω αριστερά στην γραμμή εργασίας.

2.8 Ένταση ήχου

Κάποιες εφαρμογές έχουν ήχο. Μπορούμε να αλλάξουμε την ένταση του ήχου που έχουν χτυπώντας με το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού στο μεγαφωνάκι της γραμμής εργασιών και αλλάζοντας με τον ολισθητή την ένταση του ήχου.

2.9 Παράθυρα στην γραμμή εργασιών

Κάθε πρόγραμμα που ανοίγουμε έχει και ένα τετραγωνάκι στην γραμμή εργασιών. Αν ελαχιστοποιήσουμε ένα παράθυρο αυτό πηγαίνει στην γραμμή εργασιών. Κάθε φορά μπορούμε να ανοίξουμε το μενού ενός παραθύρου πιέζοντας το δεξί πλήκτρο του ποντικιού πάνω στο τετραγωνάκι της εφαρμογής στην γραμμή εργασιών.

2.10 Το κουμπί “Έναρξη”.

Πατώντας το κουμπί έναρξη έχουμε όλες τις επιλογές του συστήματος και όλες τις εφαρμογές που σχετίζονται με αυτό. Η πιο συνηθισμένη επιλογή είναι έναρξη → προγράμματα.

2.11 Εργασίες

1. Βάλτε την ώρα μία ώρα πριν και μία ώρα μετά και επαναφέρετε.
2. Τί ώρα είναι τώρα στο Λονδίνο;
3. Τί ώρα έχουμε τώρα στην Χαβάη;
4. Τί μέρα πέφτουν τα χριστούγεννα του 2004;
5. Ανοίξτε τις ιδιότητες γραμμής εργασιών δίνοντας δεξί κλικ στην γραμμή εργασιών και δίνοντας έναρξη → ιδιότητες → γραμμή εργασιών. Τί παρατηρείτε;
6. Μπορείτε να σκεφτείτε για ποιον λόγο θα χρησιμοποιούσατε την ιδιότητα της αυτόματης αποκρύψεως;
7. Μπορείτε να σκεφτείτε για ποιον λόγο θα χρησιμοποιούσατε την ιδιότητα των μικρών εικονιδίων στο μενού έναρξη;
8. Ένα παράθυρο διαστάσεων 200×200 pixels θα καταλαμβάνει τον ίδιο φυσικό χώρο σε δύο οθόνες 15” με αντίστοιχες αναλύσεις 800×600 και 1024×768 ;
9. Κρύψτε και εμφανίστε το ρολόι της γραμμής εργασιών.

Κεφάλαιο 3

Επιφάνεια εργασίας

3.1 Τα εικονίδια της επιφάνειας εργασίας

Τα εικονίδια της επιφάνειας εργασίας χρησιμοποιούνται για να έχουμε ταχύτερη πρόσβαση σε διάφορες εργασίες όπως δίσκοι, κειμενογράφοι κτλ. Για να επιλέξουμε κάποια ενέργεια που συσχετίζεται με ένα εικονίδιο απλώς δίνουμε διπλό κλικ πάνω στο εικονίδιο.

3.2 Αλλαγή υπόβαθρου

Το υπόβαθρο είναι αυτό που βρίσκεται πίσω από τα εικονίδια και τα παράθυρά μας. Πολλές φορές αυτό θα ονομάζεται και Root παράθυρο, καθώς και το ίδιο είναι ένα παράθυρο. Για να αλλάξουμε αυτό το παράθυρο δίνουμε δεξί κλικ σε ένα άδειο χώρο της επιφάνειας και επιλέγουμε ιδιότητες. Από τις καρτέλες που εμφανίζονται επιλέγουμε την πρώτη καρτέλα με όνομα φόντο.

3.2.1 Φωτογραφίες

Το πιο συχνό αντικείμενο στην επιφάνεια εργασίας είναι μία φωτογραφία. Από την επιλογή ταπετσαρίας (λίστα ταπετσαρία) διαλέγουμε κάποια από τις διαθέσιμες ταπετσαρίες των Windows. Πριν εφαρμόσουμε κάποια αλλαγή στο μικρό παράθυρο με όνομα Προεπισκόπηση βλέπουμε τις αλλαγές πριν αυτές γίνουν. Μία φωτογραφία μπορεί να μπει στο κέντρο, σε παράθεση ή παραμόρφωση. Για να επιλέξουμε που θα μπει μία φωτογραφία κάνουμε μία επιλογή από την λίστα Εμφάνιση. Αν μπει στο κέντρο και δεν είναι αρκετά μεγάλη για να καλύψει την οθόνη τότε θα μείνει κενός χώρος γύρω από την εικόνα. Αν μπει σε παράθεση και δεν είναι αρκετά μεγάλη για να καλύψει την οθόνη τότε θα δούμε στην οθόνη εκτός της εικόνας και τμήματα αυτής σαν κομμάτια από εφημερίδα. Αν η εικόνα μπει σε παραμόρφωση τότε θα επεκταθεί θα καλύψει όλη την οθόνη.

3.2.2 Μοτίβα

Τα μοτίβα είναι επαναλαμβανόμενα δυαδικά πρότυπα που καλύπτουν τις άδειες περιοχές της οθόνης μας. Δίνοντας διαμόρφωση προτύπου μπορούμε να φτιάξουμε πολύ εύκολα το δικό μας πρότυπο.

3.3 Αλλαγή προφυλάξεως οθόνης

Οι οθόνες που έχουμε στους Η/Υ μας έχουν περιορισμένη ζωή. Αυτό γιατί βασίζονται σε ειδικές πλάκες που βομβαρδίζονται από ακτίνες που βρίσκονται πίσω από αυτές τις πλάκες. Αν είναι για πολύ χρόνο ανοικτές τότε σίγουρα θα ζήσουν λιγότερο. Μια απλή λύση είναι να κλείνουμε τις οθόνες μας όταν δεν εργαζόμαστε μαζί τους. Τα σύγχρονα περιβάλλοντα εργασίας παρέχουν έναν πιο εύκολο και πιο διασκεδαστικό τρόπο για να προφυλάσσουμε τις οθόνες μας και αυτή η μέθοδος καλείται προφύλαξη οθόνης (Screen Saver).

Μπορούμε να αλλάξουμε την προφύλαξη οθόνης που χρησιμοποιούμε, δίνοντας δεξί κλικ σε άδειο χώρο της επιφάνειας εργασίας και επιλέγοντας την καρτέλα Προφύλαξη Οθόνης. Από αυτήν την καρτέλα διαλέγουμε κάποιο αντικείμενο για προφύλαξη οθόνης. Με το κουμπί ρυθμίσεις (δεξιά της λίστας προφύλαξη οθόνης) μπορούμε να αλλάξουμε τις ιδιότητες ενός επιλεγμένου αντικειμένου πχ. κείμενο, σχήμα κτλ.

3.4 Αλλαγή χρωμάτων παραθύρων

Αν δεν μας αρέσουν τα χρώματα που χρησιμοποιούν τα Windows για τα παράθυρά μας πολύ απλά μπορούμε να τα αλλάξουμε δίνοντας δεξί κλικ στην επιφάνεια εργασίας και από τις ιδιότητες επιλέξουμε εμφάνιση. Από το choice box σχήμα μπορούμε να αλλάξουμε τον συνδυασμό χρωμάτων που χρησιμοποιούν τα Windows.

Μπορούμε να δημιουργήσουμε τον δικό μας συνδυασμό χρωμάτων διαλέγοντας από την λίστα item το αντικείμενο που θέλουμε (πχ. γραμμή τίτλου) και στη συνέχεια από τις χρωματικές λίστες Color1 και Color2 προσαρμόζουμε τα χρώματα.

Μπορούμε να αλλάξουμε επίσης και την γραμματοσειρά που χρησιμοποιούν τα Windows για την απεικόνιση των παραθύρων από την λίστα font.

3.5 Επιλογή θέματος

Δνουμε έναρξη → ρυθμίσεις → πίνακας ελέγχου → Desktop Themes. Από την λίστα των διαθέσιμων θεμάτων επιλέγουμε το θέμα που θέλουμε και το βλέπουμε να απεικονίζεται στην οθόνη μας.

Επιλέγοντας θέμα και πατώντας διαγραφή το διαγράφουμε από την λίστα των χρωμάτων.

3.6 Εργασίες

1. Τοποθετήστε μία ταπετσαρία της επιλογής σας στο κέντρο.
2. Τοποθετήστε μία ταπετσαρία της επιλογής σας σε παράθεση.
3. Τοποθετήστε μία ταπετσαρία της επιλογής σας σε παραμόρφωση.
4. Γιατί απενεργοποιείται η επιλογή μοτίβου όταν έχουμε κάποια άλλη επιλογή από την τοποθέτηση της ταπετσαρίας στο κέντρο;
5. Τοποθετήστε μία ταπετσαρία της επιλογής σας στο κέντρο σε συνδυασμό με ένα μοτίβο της επιλογής σας.
6. Ενεργοποιήστε ως Προφύλαξη Οθόνης το 3Δ κείμενο. Ως κείμενο βάλτε το όνομα της ομάδος ποδοσφαίρου που σας αρέσει.
7. Δημιουργήσατε και χρησιμοποιήσατε ένα χρωματικό σχήμα.

Κεφάλαιο 4

Εργαλεία των Windows

4.1 Αριθμομηχανή

Πολλές φορές θέλουμε να κάνουμε απλές πράξεις για να τις χρησιμοποιήσουμε κάπου και φεύγουμε από τον Η/Υ μας και ψάχνουμε για κομπιουτεράκια και άλλα τέτοια “παλιομοδίτικα” αντικείμενα. Στα Windows και σε κάθε σωστό σύστημα υπάρχει ενσωματωμένη αριθμομηχανή και την βρίσκουμε απλά δίνοντας έναρξη → προγράμματα → βοηθήματα → αριθμομηχανή.

4.1.1 Απλές πράξεις

Μπορούμε να γράφουμε πράξεις είτε με το ποντίκι είτε με το πληκτρολόγιο. Ότι γράφουμε θα το βλέπουμε να απεικονίζεται σε ένα παραθυράκι μέσα στην αριθμομηχανή. Για να διαγράψουμε την τελευταία πράξη που κάναμε πατάμε το CE (clear entry) ή το <delete>. Μπορούμε να διαγράψουμε όλες τις πράξεις πατώντας το C (clear all) ή το <esc>. Πατώντας το <backspace> διαγράφουμε χαρακτήρες από τις πράξεις που κάνουμε.

4.1.2 Πράξεις στην μνήμη

Η μνήμη είναι κάτι σαν συσσωρευτής και εκεί μπορούμε να προσθέτουμε ενδιάμεσα αποτελέσματα. Κάθε φορά που υπάρχει κάτι στην μνήμη αποθηκευμένο θα βλέπετε τον ενδείκτη M να υπάρχει μέσα στο κενό κουτί στα αριστερά της αριθμομηχανής. Πατώντας M+ ότι έχουμε υπολογίσει πηγαίνει και προστίθεται στα περιεχόμενα της μνήμης. Πατώντας MR ανακαλούμε αυτό που είναι αποθηκευμένο στην μνήμη και το αποτέλεσμα εμφανίζεται στο πεδίο του αποτελέσματος. Πατώντας MS αυτό που είναι στο πεδίο αποτελέσματος πάει και αντικαθιστά αυτό που βρίσκεται εκείνη την στιγμή στην μνήμη. Τέλος πατώντας MC εκκαθαρίζουμε τα περιεχόμενα της μνήμης.

4.1.3 Επιστημονική αριθμομηχανή

Με την αριθμομηχανή των Windows μπορούμε να γράφουμε και πιο δύσκολες πράξεις ακόμα και με την χρήση τριγωνομετρικών συναρτήσεων. Για να περάσουμε σε επιστημονική αριθμομηχανή δίνουμε Προβολή → Επιστημονική.

4.2 Notepad

Ο πρώτος κειμενογράφος που θα δούμε είναι ο notepad. Υπάρχουν διάφοροι τρόποι για να τον ανοίξουμε. Ο πρώτος είναι να δώσουμε έναρξη → προγράμματα → βοηθήματα → σημειωματάριο. Ο δεύτερος είναι να δώσουμε έναρξη → εκτέλεση και στο παράθυρο να γράψουμε notepad πατώντας <CR> στο τέλος. Ο τρίτος τρόπος είναι να μπούμε σε έναν φάκελο (κατά προτίμηση τον προσωπικό μας) και να δώσουμε δημιουργία → έγγραφο κειμένου και στην συνέχεια να διπλοπατήσουμε πάνω στο εικονάκι που θα δημιουργηθεί. Σε κάθε περίπτωση θα δούμε το ίδιο παράθυρο. Στην πάνω περιοχή του παραθύρου υπάρχουν τα μενού του προγράμματος και στην κάτω μία μεγάλη περιοχή για να εισάγουμε το κείμενό μας. Χτυπώντας μέσα σε αυτό το παράθυρο είμαστε ελεύθεροι να εισάγουμε το κείμενό μας.

4.2.1 Περιορισμοί

Το σημειωματάριο χρησιμοποιείται (όπως λέει και το όνομά του) μόνον για σημειώσεις. Δεν έχει την δυνατότητα δημιουργίας εγγράφων με ειδικά γράμματα και διαμόρφωση ούτε και μπορεί να χειριστεί κείμενο μεγαλύτερο από 64K.

4.2.2 Πλοήγηση κειμένου

Με τον όρο πλοήγηση κειμένου εννοούμε τον τρόπο με τον οποίο κινούμαστε μέσα σε ένα έγγραφο. Αυτά που θα πούμε εδώ λίγο πολύ είναι ίδια για όλους τους κειμενογράφους των Windows.

1. Το <↑> μετακινεί τον κέρσορα μία γραμμή επάνω.
2. Το <↓> μετακινεί τον κέρσορα μία γραμμή κάτω.
3. Το <←> μετακινεί τον κέρσορα ένα χαρακτήρα αριστερά.
4. Το <→> μετακινεί τον κέρσορα ένα χαρακτήρα δεξιά.
5. Το <backspace> σβήνει χαρακτήρες προς τα πίσω.
6. Το <delete> σβήνει τον χαρακτήρα που είναι ο κέρσορας.
7. Το <home> μετακινεί τον κέρσορα στην αρχή της γραμμής.
8. Το <pageup> μετακινεί τον κέρσορα μία σελίδα επάνω.
9. Το <pagedown> μετακινεί τον κέρσορα μία σελίδα κάτω.

10. Ο συνδυασμός <ctrl>+<→> μετακινεί τον κέρσορα μία λέξη δεξιότερα.
11. Ο συνδυασμός <ctrl>+<←> μετακινεί τον κέρσορα μία λέξη αριστερότερα.

Σε κάθε περίπτωση με απλό αριστερό κλικ από το ποντίκι μπορούμε να θέσουμε τον κέρσορα όπου θέλουμε.

4.2.3 Επιλογή Κειμένου

Μία από τις σημαντικότερες εργασίες που έχουμε να κάνουμε στην επεξεργασία κειμένου είναι η επιλογή κειμένου. Γενικά σε κάθε κειμενογράφο μπορούμε να επιλέξουμε κείμενο με τους εξής τρόπους:

1. Απευθείας επιλογή με το ποντίκι. Κάνουμε κλικ σε ένα σημείο του κειμένου μας και σέρνουμε με πατημένο το αριστερό πλήκτρο μέχρι το σημείο που θέλουμε.
2. <shift>+→: Επιλέγει χαρακτήρες προς τα δεξιά.
3. <shift>+←: Επιλέγει χαρακτήρες προς τα αριστερά.
4. <shift>+↑: Επιλέγει γραμμές προς τα επάνω.
5. <shift>+↓: Επιλέγει γραμμές προς τα κάτω.
6. Διπλό κλικ σε μία λέξη επιλέγει αυτήν την λέξη.

4.2.4 Το μενού Αρχείο

Οι πιο σημαντικές επιλογές του μενού Αρχείο έχουν ως εξής:

1. Δημιουργία: Δημιουργεί ένα καινούργιο αρχείο κειμένου.
2. Αποθήκευση: Εμφανίζει ένα παράθυρο διαλόγου στο οποίο δίνουμε ένα όνομα που θέλουμε να έχει το αρχείο μας, αν δεν έχουμε δώσει προηγουμένως κάποιο όνομα. Αν έχουμε ήδη δώσει όνομα θα φροντίσει να αποθηκεύσει τις αλλαγές στον δίσκο με το όνομα που δώσαμε αρχικά.
3. Αποθήκευση ως: Εμφανίζει ένα παράθυρο διαλόγου με το οποίο μας ζητάει ένα όνομα για το αρχείο μας. Τα περιεχόμενα του παραθύρου αποθηκεύονται με αυτό το όνομα στον δίσκο. Αυτό το παράθυρο εμφανίζεται ακόμα και όταν το αρχείο έχει ήδη κάποιο όνομα.
4. Άνοιγμα: εμφανίζει ένα παράθυρο διαλόγου στο οποίο καλούμαστε να ανοίξουμε ένα αρχείο που υπάρχει στον δίσκο μας.
5. Έξοδος: κλείνει τον επεξεργαστή κειμένου. Αν δεν έχουμε αποθηκεύσει τις αλλαγές στο έγγραφό μας, θα εμφανιστεί μία προτροπή για να κάνουμε κάτι τέτοιο.

4.2.5 Το μενού Επεξεργασία

Με το μενού επεξεργασία μπορούμε εκτελέσουμε διάφορες ενέργειες πάνω στο έγγραφο που επεξεργαζόμαστε. Οι πιο σημαντικές επιλογές του μενού είναι:

1. Αντιγραφή: Με αυτήν την επιλογή μπορούμε να αντιγράψουμε στο buffer την επιλεγμένη περιοχή κειμένου. Με τον όρο περιοχή κειμένου εννοούμε ένα κομμάτι κειμένου.
2. Αποκοπή: Με αυτήν την επιλογή μπορούμε να μετακινήσουμε στο buffer την επιλεγμένη περιοχή κειμένου.
3. Αναίρεση: Με αυτήν την επιλογή μπορούμε να ακυρώσουμε την τελευταία ενέργειά μας.
4. Επιλογή όλων: Με αυτήν την επιλογή διαλέγουμε όλο το κείμενό μας.
5. Επικόλληση: Με αυτήν την επιλογή αντιγράφουμε τα περιεχόμενα του buffer στο σημείο που βρίσκεται ο κέρσορας εισαγωγής κειμένου.
6. Αναδίπλωση κειμένου: Αυτή η επιλογή καλό είναι να είναι μονίμως τσεκαρισμένη. Αυτό γιατί επιβάλλει κάθε φορά που ο κέρσορας φτάνει στο δεξιό άκρο της γραμμής οι νέες εισαγωγές θα μπουν στην επόμενη γραμμή.
7. Γραμματοσειρά: Επιλέγοντας το στοιχείο αυτό θα εμφανιστεί ένα παράθυρο διαλόγου μέσα από το οποίο μπορούμε να αλλάξουμε τα γράμματα που χρησιμοποιούνται για την απεικόνιση του κειμένου.

4.2.6 Το μενού Εύρεση

Το μενού αυτό έχει λειτουργίες που χρησιμοποιούνται για εύρεση κειμένου. Οι λειτουργίες του είναι:

1. Εύρεση: Με αυτήν την επιλογή εμφανίζεται ένα παράθυρο διαλόγου στο οποίο καλούμαστε να καθορίσουμε το αντικείμενο της έρευνάς μας. Στο πλαίσιο κειμένου δίνουμε το κείμενο που θέλουμε να βρούμε. Με την επιλογή match case καθορίζουμε πως μας ενδιαφέρει να ξεχωρίζουν τα πεζά από τα κεφαλαία. Με την επιλογή κατεύθυνση ορίζουμε αν η έρευνα θα γίνει προς τα πάνω ή προς τα κάτω.
2. Εύρεση Επομένου: Με αυτήν την επιλογή ψάχνουμε για την επόμενη επιλογή που ταιριάζει με το πρότυπο που δίνουμε.

4.3 Ζωγραφική

Η ζωγραφική είναι ένα πρόγραμμα με το οποίο μπορούμε να δημιουργούμε και να βλέπουμε εικόνες στον Η/Υ μας. Μπορούμε να ανοίξουμε το συγκεκριμένο πρόγραμμα με πολλούς τρόπους. Ο πιο απλός τρόπος είναι δίνοντας έναρξη → προγράμματα → βοηθήματα → ζωγραφική. Ο δεύτερος τρόπος είναι δίνοντας

έναρξη → εκτέλεση και γράφοντας paint στο πλαίσιο κειμένου και πατώντας <CR> στο τέλος. Ο τελευταίος τρόπος είναι να μπούμε σε έναν φάκελο (κατά προτίμηση στον προσωπικό μας) και να δώσουμε Δημιουργία → Εικόνα bitmap. Το πρόγραμμα που εμφανίζεται έχει στην πάνω περιοχή μία μπάρα μενού, στα δεξιά μία περιοχή με εργαλεία και κάτω δεξιά μία παλέττα με χρώματα.

4.3.1 Παλέττα χρωμάτων

Στην παλέττα χρωμάτων υπάρχουν στο αριστερό τμήμα δύο κουτάκια, το ένα επί του άλλου. Το πρώτο είναι το χρώμα του προσκηνίου και το δεύτερο το χρώμα του παρασκηνίου. Ανάλογα με το ποιο είναι επιλεγμένο καθορίζουμε και το χρώμα του από την παλέττα. Δηλαδή επιλέγοντας το χρώμα προσκηνίου και το πράσινο χρώμα κάθε σχέδιο από εδώ και μπρος θα χρησιμοποιεί το πράσινο για να σχεδιάσει. Αντίθετα αν έχουμε επιλέξει το χρώμα παρασκηνίου τότε η γόμα θα έχει πράσινο ίχνος.

4.3.2 Εργαλειοθήκη

Η εργαλειοθήκη είναι το βασικό σημείο του εργαλείου, καθώς με αυτό σχεδιάζουμε αυτό που θέλουμε να φτιάξουμε. Για να διαλέξουμε ένα εργαλείο απλά το επιλέγουμε με αριστερό κλικ. Τα βασικά εργαλεία και οι υποεπιλογές τους έχουν ως εξής:

1. Αστεράκι: Επιλέγει τμήματος μίας εικόνας.
2. Εστιγμένο ορθογώνιο: Επιλογή ορθογώνιας περιοχής μίας εικόνας.
3. Γόμα: Είναι εργαλείο με το οποίο σβήνουμε περιοχές εικόνας με την χρήση του χρώματος παρασκηνίου.
4. Κουβάς: Είναι εργαλείο με το οποίο γεμίζουμε με το χρώμα προσκηνίου κλειστές περιοχές. Μία περιοχή είναι κλειστή αν υπάρχουν γραμμές ενός χρώματος που να την περικλείουν.
5. Σταγονόμετρο: Είναι εργαλείο με το οποίο επιλέγουμε ως χρώμα προσκηνίου το χρώμα του σημείου στο οποίο θα πατήσει το ποντίκι.
6. Μεγεθυντικός φακός: Μεγεθύνει μία περιοχή. Ανάλογα με την υποεπιλογή (1x, 2x κτλ) κανονίζουμε και την μεγέθυνση.
7. Μολύβι: Σχεδιάζει σε ελεύθερη σχεδίαση με το χρώμα προσκηνίου.
8. Βούρτσα: Λειτουργεί όμοια με την βούρτσα. Υπάρχουν υποεπιλογές κάτω από την εργαλειοθήκη με τις οποίες καθορίζουμε το σχήμα της βούρτσας.
9. Σπρέι: Ψεχάζει το σχήμα με το χρώμα προσκηνίου. Η πυκνότητα του σπρέι καθορίζεται με υποεπιλογές κάτω από την εργαλειοθήκη.

10. Το γράμμα A: Επιτρέπει την εισαγωγή κειμένου στην ζωγραφιά. Εμφανίζει και ειδικό παράθυρο με το οποίο μπορούμε να καθορίσουμε το είδος και το μέγεθος της χρησιμοποιούμενης γραμματοσειράς.
11. Διαγώνια γραμμή: Σχεδιάζει ευθείες γραμμές με το χρώμα προσκηνίου στις οποίες καθορίζουμε μόνο την αρχή και το τέλος της γραμμής.
12. Καμπύλη: Σχεδιάζει καμπύλες με το χρώμα προσκηνίου με τρία σημεία που καθορίζουμε.
13. Παραλληλόγραμμο: Σχεδιάζει παραλληλόγραμμο με το χρώμα προσκηνίου. Κάτω από την εργαλειοθήκη υπάρχουν υποεπιλογές για το αν θα είναι άδειο παραλληλόγραμμο, γεμάτο ή στρογγυλεμένο.
14. Πολύγωνο: Σχεδιάζει κλειστά πολύγωνα με το χρώμα προσκηνίου. καθορίζουμε την αρχική θέση του πολυγώνου και φτιάχνουμε γραμμές μέχρι να κλείσουμε το πολύγωνο.
15. Έλλειψη: Σχεδιάζει ελλείψεις με το χρώμα προσκηνίου. Υπάρχουν υποεπιλογές για γεμάτες ή όχι ελλείψεις. Επειδή δεν υπάρχει εργαλείο για κύκλους πρέπει να φροντίσουμε εμείς για να φτιάξουμε κύκλο με αυτό το εργαλείο.

4.3.3 Το μενού αρχείο

Στο μενού αυτό εκτός των επιλογών που είναι ίδιες με το αντίστοιχο μενού του notepad, υπάρχουν και κάποιες επιλογές που είναι διαφορετικές. Αυτές είναι:

1. Προεπισκόπηση εκτυπώσεως: Δείχνει πως θα εκτυπωθεί η ζωγραφιά.
2. Ορισμός ως ταπετσαρία(σε παράθεση): Τοποθετεί την ζωγραφιά (αφού την έχετε αποθηκεύσει) ως ταπετσαρία σε παράθεση.
3. Ορισμός ως ταπετσαρία(στο κέντρο): Τοποθετεί την ζωγραφιά (αφού την έχετε αποθηκεύσει) ως ταπετσαρία στο κέντρο.

4.3.4 Το μενού προβολή

Στο μενού προβολή ξεχωρίζουν οι εξής επιλογές:

1. Εργαλειοθήκη: Με αυτήν την επιλογή επιλέγουμε/αποεπιλέγουμε την εμφάνιση της εργαλειοθήκης.
2. Χρωματική παλέττα: Με αυτήν την επιλογή επιλέγουμε/αποεπιλέγουμε την εμφάνιση της χρωματικής παλέττας.
3. Zoom: Με αυτήν την επιλογή καθορίζουμε την εστίαση που θα γίνει.

4. Γραμμή Εργαλείων Κειμένου: Η επιλογή αυτή είναι διαθέσιμη μόνον όταν έχουμε διαλέξει το Α από την Εργαλειοθήκη για να γράψουμε κείμενο. Επιλέγοντάς την εμφανίζεται μία γραμμή εργαλείων με την οποία μπορούμε να διαμορφώσουμε το μέγεθος της γραμματοσειράς και το είδος της (έντονα, πλάγια).

4.3.5 Το μενού εικόνα

Οι επιλογές του μενού εικόνα έχουν ως εξής:

1. Αναστροφή/Περιστροφή: Με αυτήν την επιλογή μπορούμε να αναποδογυρίσουμε ή να περιστρέψουμε μία ζωγραφιά.
2. Αυξομείωση/Παραμόρφωση: Με αυτήν την επιλογή μπορούμε να τεντώσουμε σε μήκος και πλάτος μία ζωγραφιά.
3. Αρνητικά Χρώματα: Με αυτήν την επιλογή παίρνουμε το αρνητικό μίας ζωγραφιάς. Δηλαδή το προσκήνιο γίνεται παρασκήνιο και το ανάποδο.
4. Χαρακτηριστικά: Με αυτήν την επιλογή καθορίζουμε μέγεθος ζωγραφιάς, μονάδες μετρήσεως κτλ.
5. Εκκαθάριση εικόνας: Με αυτήν την επιλογή καθαρίζουμε όλη την ζωγραφιά.

4.4 Wordpad

Ο κειμενογράφος είναι ένας αρκετά εξελιγμένος επεξεργαστής κειμένου, αν και τα τελευταία χρόνια είναι σαφέστατη η προσπάθεια της Microsoft να υποβαθμίσει αυτόν τον κειμενογράφο σε όφελος του Word.

Για να το ανοίξουμε είτε δίνουμε έναρξη → προγράμματα → βοηθήματα → Wordpad είτε δίνοντας έναρξη → εκτέλεση και γράφοντας write και πατώντας <CR>.

4.4.1 Γραμμή εργαλείων

Οι επιλογές της γραμμής εργαλείων έχουν ως εξής βλέποντας από αριστερά προς δεξιά:

1. Λευκό κείμενο: Πατώντας το δημιουργούμε ένα άδειο έγγραφο.
2. Ανοιχτός φάκελος: Πατώντας το ανοίγουμε ένα παλαιότερο έγγραφο κειμένου.
3. Δισκέτα: Πατώντας το αποθηκεύουμε τις αλλαγές στο έγγραφό μας με το όνομα που έχουμε δώσει παλαιότερα. Αν δεν έχουμε δώσει ήδη όνομα θα εμφανιστεί ένα παράθυρο διαλόγου στο οποίο καλούμαστε να δώσουμε ένα όνομα.

4. Εκτυπωτής: Πατώντας το μπορούμε να εκτυπώσουμε ένα έγγραφο.
5. Μεγεθυντικός φακός: Με αυτό μπορούμε να κάνουμε προεπισκόπηση ενός εγγράφου πριν το εκτυπώσουμε.
6. Κυάλια: Χρησιμοποιείται για εύρεση κειμένου.
7. Ψαλίδι: Αποκόπτει την επιλεγμένη περιοχή κειμένου στο buffer.
8. Δύο κείμενα: Χρησιμοποιείται για αντιγραφή της επιλεγμένης περιοχής στο buffer.
9. Επικόλληση: Χρησιμοποιείται για επικόλληση του κειμένου που βρίσκεται στο buffer στην θέση που είναι ο κέρσορας του κειμένου.
10. Αναίρεση: Ακυρώνει την τελευταία ενέργεια.
11. Λίστα γραμματοσειρών: Καθορίζει την γραμματοσειρά που χρησιμοποιείται για να γράφουμε κείμενο.
12. Λίστα μεγέθους γραμματοσειράς: Με αυτήν καθορίζουμε το μέγεθος της χρησιμοποιούμενης γραμματοσειράς.
13. Έντονα (B): Χρησιμοποιείται για να θέσει ως είδος γραμματοσειράς τα έντονα γράμματα. Για να μην έχουμε έντονα γράμματα απλά ξαναπατάμε το ίδιο κουμπί.
14. Πλάγια(I): Χρησιμοποιείται για να θέσει ως είδος γραμματοσειράς τα πλάγια γράμματα. Για να μην έχουμε πλάγια γράμματα απλά ξαναπατάμε το ίδιο κουμπί.
15. Υπογραμμισμένα (U): Χρησιμοποιείται για να κάνει τα γράμματα να έχουν υπογράμμιση.
16. Παλέττα: Καθορίζει το χρώμα που θα χρησιμοποιείται για το κείμενο που γράφουμε.
17. Αριστερή στοίχιση: Στοιχίζει το κείμενο αριστερά. Είναι ο προκαθορισμένος τρόπος εγγραφής κειμένου. Χρησιμοποιείται κυρίως για απλό κείμενο.
18. Κεντρική στοίχιση: Στοιχίζει το κείμενο στο κέντρο.
19. Δεξιά στοίχιση: Στοιχίζει το κείμενο δεξιά. Χρησιμοποιείται κυρίως για υπογραφές.
20. Σειρά κουκίδων: Εμφανίζει μία μαύρη κουκίδα αριστερά από κάθε παράγραφο.

4.4.2 Η έννοια της στοίχισης

Η στοίχιση είναι ο ορισμός μίας νοητής γραμμής γύρω από την οποία θεωρούμε πως αναδιπλώνεται το κείμενο.

4.4.3 Η έννοια της περιοχής κειμένου

Περιοχή κειμένου είναι ένα κομμάτι κειμένου το οποίο έχει δύο πράγματα: κείμενο και ιδιότητες. Ιδιότητες είναι διάφορα χαρακτηριστικά όπως όνομα γραμματοσειράς, είδος γραμματοσειράς, μέγεθος γραμματοσειράς, στοίχιση κτλ. Μπορούμε να ορίσουμε τις ιδιότητες μίας περιοχής κειμένου πχ επιλέγοντας το κείμενο με το ποντίκι και στην συνέχεια διαμορφώνοντας το κείμενο πατώντας για παράδειγμα τα έντονα γράμματα.

4.4.4 Η έννοια της παραγράφου

Όταν γράφουμε κείμενο δεν πρέπει να πατάμε <CR> για να αλλάζουμε γραμμή. Θεωρούμε πως αυτό αναδιπλώνεται από μόνο του. Αν το πατήσουμε τότε θεωρείται πως αλλάζουμε παράγραφο.

4.4.5 Το μενού αρχείο

Οι περισσότερες επιλογές είναι ίδιες με τα προγράμματα που είδαμε προηγουμένως. Αυτή που ξεχωρίζει είναι η επιλογή Διαμόρφωση Σελίδος. Στο orientation μπορούμε να καθορίσουμε αν η εκτύπωση θα γίνει σε οριζόντια ή κατακόρυφη. Η πρώτη τυπώνει με μεγαλύτερο πλάτος παρά ύψος και η δεύτερη το αντίθετο.

4.4.6 Το μενού επεξεργασία

Με την επιλογή Αντικατάσταση μπορούμε να αντικαταστήσουμε κείμενο με κάποιο άλλο. Πιο συγκεκριμένα στο πλαίσιο Εύρεση του δίνουμε το κείμενο που θέλουμε να αντικατασταθεί και στο πλαίσιο Αντικατάσταση με δίνουμε το κείμενο που θέλουμε να μπει στην θέση του.

4.4.7 Έξυπνο cut & paste

Στα λειτουργικά που στηρίζονται στο Desktop υπάρχει μία τεχνική που ονομάζεται cut & paste. Αυτή η τεχνική απλά είναι μεταφορά αντικειμένων από μία περιοχή σε μία άλλη με χρήση ενός buffer ως ενδιάμεσου αποθηκευτικού μέσου. Τα Windows αντιγράφοντας τα X-windows που χρησιμοποιείται ευρύτατα στα Unix συστήματα έχουν υλοποιήσει την τεχνική OLE. Σύμφωνα με αυτήν την τεχνική μπορούμε να κάνουμε αποκοπή & επικόλληση μαρκάροντας με το ποντίκι ένα κείμενο και τραβώντας το στην νέα θέση με χρήση του αριστερού πλήκτρου του ποντικιού. Αν θέλουμε να κάνουμε αντιγραφή & επικόλληση έχουμε πατημένο το <CTRL> όταν μεταφέρουμε το κείμενο.

4.4.8 Το μενού εισαγωγή

Οι επιλογές του μενού εισαγωγή έχουν ως εξής:

1. Ημερομηνία και Ώρα: Πατώντας το εισάγουμε την ημερομηνία και την ώρα στην θέση που είναι ο κέρσορας του κειμένου με μία μορφή που καθορίζουμε με ένα παράθυρο διαλόγου που εμφανίζεται.

2. Αντικείμενο: Με αυτήν την επιλογή μπορούμε να εισάγουμε και να επεξεργαστούμε ένα εξωτερικό αντικείμενο.

4.4.9 Το μενού Μορφή

Οι επιλογές του μενού αυτού είναι:

1. Γραμματοσειρά: Με αυτήν την επιλογή καθορίζουμε το είδος και το μέγεθος της γραμματοσειράς.
2. Είδος κουκκίδας: Τοποθετεί μία κουκκίδα στο αριστερό τμήμα μίας παραγράφου.
3. Παράγραφος: Εδώ διαμορφώνουμε τα χαρακτηριστικά μίας παραγράφου, όπως απόσταση από τις άκρες και στοίχιση του κειμένου.
4. Στηλοθέτες: Καθορίζουμε που θα σταματάει ο κέρσορας κειμένου κάθε φορά που πατάμε ένα <tab>.

4.5 Αποκατάτμηση δίσκων

Όταν γράφουμε δεδομένα στους δίσκους αυτά δεν γράφονται με συνεχή τρόπο, αντίθετα είναι διάσπαρτα στον δίσκο. Αν τα δεδομένα είναι συνεχή τότε έχουμε ταχύτερη πρόσβαση στα δεδομένα μας. Για να γίνει αυτό δίνουμε έναρξη → προγράμματα → βοηθήματα → εργαλεία συστήματος → Αποκατάτμηση δίσκων. Στο πρώτο παράθυρο που εμφανίζεται καθορίζουμε ποιον δίσκο θα αποκατατμήσουμε. Η διαδικασία αυτή είναι ιδιαίτερα αργή αλλά αξίζει τον κόπο να γίνεται τακτικά.

4.6 Εκκαθάριση δίσκων

Πολλά προγράμματα αφήνουν πίσω τους προσωρινά αρχεία τα οποία δεν πρόκειται να τα χρησιμοποιήσει κανένας. Το πρόγραμμα αυτό εκτελείται δίνοντας έναρξη → προγράμματα → βοηθήματα → εργαλεία συστήματος → εκκαθάριση δίσκων.

4.7 Έλεγχος δίσκων

Πολλές φορές υπάρχουν λάθη στους δίσκους που δεν ανιχνεύονται εύκολα. Το ανοίγουμε δίνοντας έναρξη → προγράμματα → βοηθήματα → εργαλεία συστήματος → έλεγχος δίσκων. Στο πρώτο παράθυρο καθορίζουμε τον δίσκο που θα ελέγξουμε και το επίπεδο ελέγχου που θα κάνουμε.

4.8 Εργασίες

1. Προσθέστε τους αριθμούς 10, 11.9, -2.3444 με την χρήση της μνήμης της αριθμομηχανής.

2. Επιβεβαιώσατε πως $\cos^2 x + \sin^2 x = 1$ για $x=[10,20,45,60,90,120,180]$. Προσοχή στο ότι το x είναι σε μοίρες.
3. Γράψτε στο σημειωματάριο μία περιγραφή των μελών της οικογενείας σας. Το αρχείο να αποθηκευτεί στον προσωπικό σας φάκελο.
4. Ζωγραφίστε ένα χειμωνιάτικο τοπίο και θέστε το ως ταπετσαρία.
5. Κάνετε αποκατάτμηση του πρώτου δίσκου σας.
6. Ψάχτε για λάθη στον πρώτο οδηγό δισκέτας.
7. Φτιάξτε στο Wordpad την πρώτη σελίδα από μία εφημερίδα

Κεφάλαιο 5

Ρυθμίσεις

5.1 Προσθήκη υλικού

Για να προσθέσουμε νέο υλικό στο σύστημά μας δίνουμε έναρξη → ρυθμίσεις και επιλέγουμε προσθήκη νέου υλικού.

5.2 Προσθαφαίρεση προγραμμάτων

Για να προσθέσουμε ή να αφαιρέσουμε κάποια προγράμματα στο σύστημα δίνουμε έναρξη → ρυθμίσεις και επιλέγουμε προσθήκη/αφαίρεση προγραμμάτων. Καλό είναι να μην διαγράφουμε τα προγράμματα μόνοι μας, γιατί πολλές φορές αφήνουν πίσω τμήματα που δυσκολεύουν την λειτουργία άλλων εφαρμογών. Επίσης με αυτήν την επιλογή μπορούμε να δούμε ποια ακριβώς προγράμματα έχουν εγκατασταθεί στον Η/Υ μας.

5.3 Ημερομηνία

Την αλλαγή της ημερομηνίας και της ώρας την είδαμε προηγουμένως. Αυτό που κάναμε με δεξί κλικ στην επιφάνεια εργασίας μπορούμε να το πράξουμε δίνοντας έναρξη → ρυθμίσεις → ημερομηνία και ώρα.

5.4 Ιδιότητες οθόνης

Τις ρυθμίσεις οθόνης που είδαμε σε προηγούμενο κεφάλαιο τις ανοίγουμε δίνοντας έναρξη → ρυθμίσεις → οθόνη.

5.5 Ήχοι

Για να αλλάξουμε τους ήχους που χρησιμοποιεί το σύστημά μας δίνουμε έναρξη $\rightarrow$ ρυθμίσεις $\rightarrow$ ήχοι. Από την λίστα γεγονότα επιλέγουμε τα γεγονότα στα οποία θέλουμε να προσθέσουμε κάποιον ήχο και από την λίστα όνομα το όνομα του αρχείου ήχου που θα ακούγεται όταν προκαλείται το συγκεκριμένο γεγονός.

5.6 Γραμματοσειρές

Μπορούμε να δούμε όλες τις διαθέσιμες γραμματοσειρές του H/Y μας δίνοντας έναρξη $\rightarrow$ ρυθμίσεις $\rightarrow$ γραμματοσειρές.

5.7 Ποντίκι

Μπορούμε να δούμε και να αλλάξουμε τις ιδιότητες του ποντικιού μας δίνοντας έναρξη $\rightarrow$ ρυθμίσεις $\rightarrow$ ποντίκι.

Από την καρτέλα buttons διαλέγουμε την διάταξη των πλήκτρων του ποντικιού και την ταχύτητά του. Πιο συγκεκριμένα μπορούμε να ορίσουμε αν το ποντίκι το χρησιμοποιεί αριστερόχειρας ή δεξιόχειρας. Επίσης μπορούμε να διαλέξουμε πόσο είναι το στιγμιαίο διπλό χτύπημα του αριστερού πλήκτρου ώστε να θεωρείται διπλό κλικ.

Από την καρτέλα Δείκτες διαλέγουμε ποια σχήματα θα παίρνει ο κέρσορας του ποντικιού σε διάφορα γεγονότα που λαμβάνουν χώρα στο σύστημά μας. Από την λίστα σχήμα επιλέγουμε κάθε φορά και μία διαφορετική γκάμα από δείκτες που θα εφαρμοστούν όταν πατήσουμε OK ή εφαρμογή.

Από την καρτέλα motion επιλέγουμε την ταχύτητα με την οποία θα κινείται το ποντίκι μας (επιλογή Ταχύτητα Δείκτη) αλλά και το αν θα αφήνει ίχνος στην κίνηση του.

5.8 Πληκτρολόγιο

Μπορούμε να ρυθμίσουμε την γλώσσα που “καταλαβαίνει” το πληκτρολόγιο μας αλλά και την ταχύτητά του δίνοντας έναρξη $\rightarrow$ ρυθμίσεις $\rightarrow$ πληκτρολόγιο.

Στην καρτέλα Ταχύτητα καθορίζουμε κατά σειρά:

- Καθυστέρηση επαναλήψεως
- Ρυθμό επαναλήψεως
- Ρυθμό με τον οποίο αναβοσβήνει ο κέρσορας του πληκτρολογίου.

Κεφάλαιο 6

Διαχείριση αρχείων

6.1 Το εικονίδιο ο H/Y μου.

Το εικονίδιο αυτό είναι το κορυφαίο εικονίδιο του συστήματος, καθώς εκεί βρίσκονται όλα τα προγράμματα και οι ρυθμίσεις του H/Y μας. Για να το ανοίξουμε απλώς δίνουμε διπλό κλικ πάνω στο εικονίδιό του. Μέσα θα βρούμε όλους τους δίσκους του συστήματός μας, τις αφαιρούμενες αποθηκευτικές μονάδες (δισκέτες, cdrom, κτλ.), τον πίνακα ελέγχου, τους διαθέσιμους εκτυπωτές, τις ρυθμίσεις δικτύου και χρονοπρογραμματισμό διεργασιών.

Παρατηρήστε πως το σύστημα δίνει και από ένα γράμμα σε κάθε διαθέσιμο αποθηκευτικό μέσο. Έτσι η δισκέτα έχει το γράμμα A:, πρώτος σκληρός δίσκος το C:, συνήθως το CDROM έχει το όνομα D: κτλ.

6.2 Ανοίγοντας δίσκους

Για να ανοίξουμε έναν δίσκο και να δούμε τα περιεχόμενά του δίνουμε διπλό κλικ πάνω στον δίσκο. Αν απλώς χτυπήσουμε με αριστερό κλικ τον δίσκο τότε στο αριστερό τμήμα του παραθύρου θα δούμε ένα γράφημα που θα περιγράφει το ποσοστό δίσκου που είναι γεμάτο με προγράμματα.

Αν δώσουμε απλώς δεξί κλικ πάνω στον δίσκο και επιλέξουμε ιδιότητες θα ανοίξει ένα παράθυρο με δύο καρτέλες: Γενικά και Εργαλεία. Αν αλλάξουμε το πεδίο Ετικέτα στην καρτέλα Γενικά, τότε θα αλλάξουμε το όνομα που έχει ο δίσκος μας αλλά όχι και το γράμμα του, καθώς αυτό εξαρτάται από την διαμόρφωση υλικού που έχουμε. Αν επιλέξουμε εκκαθάριση δίσκου από την καρτέλα Γενικά τότε ότι άχρηστο πρόγραμμα υπάρχει στον δίσκο θα σβηστεί.

6.3 Η έννοια του byte

Στον κόσμο των H/Y η πληροφορία είναι το βασικό μέγεθος που χρησιμοποιείται. Συνηθίζουμε να μετράμε την πληροφορία με την χρήση του byte. Ως byte

γενικά μπορούμε να θεωρήσουμε έναν χαρακτήρα. Αυτό είναι η πιο μικρή αυτόνομη μονάδα πληροφορίας που συναντάμε σε κάθε Η/Υ. Συνήθως χρησιμοποιούμε πολλαπλάσια αυτής της πληροφορίας όπως είναι το kilobyte (συμβολικά KB) και το megabyte (συμβολικά MB). Έχει οριστεί ένα KB να ισούται με 1024 ή 2^{10} χαρακτήρες και ένα MB να ισούται με 2^{20} χαρακτήρες.

6.4 Η έννοια του φακέλου

Τα Windows χωρίζουν τα αρχεία του Η/Υ μας σε δύο βασικές κατηγορίες. Τα απλά αρχεία και τους φακέλους. Απλά είναι τα αρχεία κειμένου, οι ζωγραφιές, τα προγράμματα κτλ. Φάκελοι είναι ειδικά αρχεία (ή ειδικές δομές) που περιέχουν αρχεία ή/και άλλους φακέλους. Συνήθως οι φάκελοι συμβολίζονται με εικονίδια που μοιάζουν αρκετά σε φακέλους και έτσι δεν υπάρχει περίπτωση να τα μπερδέψουμε με τα υπόλοιπα αρχεία.

6.5 Άνοιγμα φακέλων

Για να ανοίξουμε έναν φάκελο μπορούμε πολύ απλά να κάνουμε διπλό κλικ πάνω στο εικονίδιο ενός φακέλου, όταν αυτός βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας.

Αν ο φάκελος δεν είναι στην επιφάνεια εργασίας πρέπει καταρχάς να ανοίξουμε το αποθηκευτικό μέσο στο οποίο θεωρούμε πως βρίσκεται ο συγκεκριμένος φάκελος. Αν λοιπόν θεωρούμε πως ο φάκελος είναι στον δίσκο C: ανοίγουμε τον δίσκο αυτό. Κάνοντας το αυτό βρισκόμαστε μπροστά στα περιεχόμενα του δίσκου. Στην συνέχεια μπορούμε να ανοίξουμε τον φάκελο που θέλουμε διπλοπατώντας πάνω σε αυτόν τον φάκελο. Αυτό μπορεί να γίνεται μέχρι να φτάσουμε στον φάκελο ή το αρχείο που θέλουμε. Αν σε κάποια φάση διαπιστώσουμε πως δεν έχει νόημα πλέον να ψάχνουμε πολύ απλά δίνουμε <BackSpace> και πηγαίνουμε ένα φάκελο πιο πίσω για να συνεχίσουμε την αναζήτησή μας. Επειδή θα θέλαμε κάθε φορά να ξέρουμε σε ποιο σημείο της έρευνας είμαστε στο πλαίσιο Διεύθυνση βλέπουμε διαρκώς τον τρέχοντα φάκελο της έρευνάς μας. Αν λοιπόν στο πλαίσιο Διεύθυνση δούμε να γράφει C:\Folder1\Folder2 σημαίνει πως είμαστε μέσα στον φάκελο Folder2 που βρίσκεται στον φάκελο Folder1 που βρίσκεται με την σειρά του στον φάκελο C: που είναι ο πρώτος σκληρός δίσκος του μηχανήματός μας.

6.6 Δημιουργία αρχείων και φακέλων

Η δημιουργία φακέλου ή αρχείου είναι σχετικά απλή υπόθεση στο περιβάλλον εργασίας των Windows. Στο εδάφιο αυτό θα εξετάσουμε ξεχωριστά την περίπτωση που η δημιουργία φακέλου γίνεται στην Επιφάνεια Εργασίας και ξεχωριστά αν η δημιουργία γίνεται μέσα σε κάποιον φάκελο.

6.6.1 Δημιουργία στην Επιφάνεια Εργασίας

Η Επιφάνεια Εργασίας είναι και αυτή ένας φάκελος. Πιο συγκεκριμένα τα περιεχόμενά της είναι στο σημείο C:\windows\Επιφάνεια Εργασίας.

Αν θέλουμε να φτιάξουμε έναν φάκελο στην επιφάνεια εργασίας πατάμε δεξί κλικ σε κάποιο άδειο σημείο της επιφάνειας εργασίας και επιλέγουμε Δημιουργία → Φάκελος. Στην οθόνη μας θα εμφανιστεί ένας φάκελος και πατώντας <Backspace> διαγράφουμε το όνομα Νέος Φάκελος και δίνουμε το όνομα που θέλουμε και φυσικά πατάμε <CR> στο τέλος.

Αν θέλουμε να φτιάξουμε αρχείο άλλου τύπου τότε δίνουμε δεξί κλικ και επιλέγουμε Δημιουργία → Τύπος αρχείου. Στην συνέχεια σβήνουμε το προκαθορισμένο όνομα που δίνουν τα Windows και βάζουμε το όνομα που θέλουμε εμείς.

6.6.2 Δημιουργία σε άλλον φάκελο

Για να δημιουργήσουμε κάποιο αρχείο ή φάκελο σε κάποιον άλλο φάκελο δίνουμε απλά δεξί κλικ σε ένα άδειο σημείο του φακέλου και επιλέγουμε την επιλογή Δημιουργία. Αν πρόκειται για φάκελο απλώς επιλέγουμε την λέξη Φάκελο, αλλιώς επιλέγουμε Τύπος Αρχείου.

6.7 Επιλογή αρχείων και φακέλων

Η επιλογή αρχείων και φακέλων είναι γενικά μία απλή διαδικασία. Αν θέλουμε να επιλέξουμε ένα αρχείο ή φάκελο πολύ απλά κάνουμε αριστερό κλικ στο αρχείο. Αν θέλουμε να επιλέξουμε περισσότερα γειτονικά αρχεία τότε τα επιλέγουμε σχηματίζοντας τετράγωνο με το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού. Αν τα προς επιλογή αρχεία δεν είναι γειτονικά τότε τα επιλέγουμε έχοντας πατημένο το <CTRL> και στην συνέχεια επιλέγοντας τα αρχεία με απλό αριστερό κλικ σε καθένα από αυτά.

6.8 Διαγραφή αρχείων

Η διαγραφή αρχείων είναι μία πολύ απλή υπόθεση οπουδήποτε και αν βρίσκονται τα προς διαγραφή αρχεία. Για να διαγράψουμε ένα αρχείο ή φάκελο απλώς δίνουμε δεξί κλικ πάνω στον φάκελο και επιλέγουμε Διαγραφή. Αν θέλουμε να διαγράψουμε περισσότερα στοιχεία τα επιλέγουμε και πατάμε το δεξί πλήκτρο του ποντικιού και διαλέγουμε Διαγραφή.

6.9 Το εικονίδιο Κάδος Ανακυκλώσεως

Ο κάδος είναι πάντα στην επιφάνεια εργασίας των Windows. Θεωρητικά κάθε αρχείο που διαγράφουμε πηγαίνει προσωρινά εδώ πριν την οριστική διαγραφή. Ο κάδος είναι ουσιαστικά ένας ειδικός φάκελος με περιορισμένο χώρο, καθώς

δεν μπορεί να ξεπεράσει σε μέγεθος κάποιο προκαθορισμένο όριο. Για να δούμε αρχεία που έχουμε διαγράψει παλαιότερα δεν έχουμε παρά να ανοίξουμε με διπλό κλικ τον κάδο και να εξετάσουμε τα περιεχόμενά του.

Όπως είπαμε ο χώρος που πιάνουν τα διαγραφέντα αρχεία είναι περιορισμένος. Συνήθως είναι λίγο κάτω από 100MB. Αν αυτό το όριο πιαστεί τα αρχεία εντός του Κάδου διαγράφονται οριστικά (σύμφωνα με την λογική της Microsoft) και στην συνέχεια δεν μπορούμε να τα ξαναβρούμε. Η οριστική διαγραφή γίνεται από το παλαιότερο αρχείο στον κάδο προς το πλέον πρόσφατο.

Αν θέλουμε μπορούμε να δούμε και να αλλάξουμε το όριο του κάδου, πατάμε με δεξί κλικ στον κάδο και επιλέγουμε ιδιότητες. Στην συνέχεια μπορούμε να αλλάξουμε το ποσοστό που καταλαμβάνουν τα περιεχόμενα του κάδου ανακυκλώσεως. Προσοχή πρέπει να δωθεί στο να δωθούν λογικές τιμές σε αυτό το ποσοστό. Μικρό ποσοστό σημαίνει πως ο κάδος θα αδειάζει μόνος του με αποτέλεσμα να χάνονται αρχεία που δεν θα θέλαμε να διαγραφούν. Μεγάλο ποσοστό σημαίνει πως πρέπει να φροντίζουμε μόνοι μας να αδειάζουμε τον κάδο, αφού τα απορρίματα θα πιάνουν πολύτιμο χώρο από τον δίσκο μας.

6.10 Συντομεύσεις

Η συντόμευση είναι ένας τρόπος να βρίσκουμε ταχύτερα προγράμματα και φακέλους που βρίσκονται σε κάποιο (πιθανόν απομακρυσμένο) άλλο σημείο των δίσκων μας. Ανοίγοντας το συγκεκριμένο τύπο αρχείο είναι σαν να ανοίγουμε το αρχείο ή τον φάκελο στον οποίο αναφέρεται η συγκεκριμένη συντόμευση. Μπορούμε να καταλάβουμε πότε ένα αρχείο είναι συντόμευση αν το συγκεκριμένο αρχείο έχει ένα γυριστό βελάχι πάνω στο εικονίδιό του.

Για να δημιουργήσουμε μία συντόμευση σε ένα αρχείο δεν έχουμε παρά να πιάσουμε το αρχείο με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού και να το σύρουμε στον φάκελο που θέλουμε να πάει (ακόμα και στην Επιφάνεια Εργασίας) και όταν φτάσουμε εκεί να επιλέξουμε Δημιουργία Συντομεύσεως.

6.11 Μετακίνηση αρχείων

6.11.1 Απλή μετακίνηση

Για να μετακινήσουμε κάποια αρχεία ή/και φακέλους από έναν φάκελο σε έναν άλλο μπορούμε να το κάνουμε με δύο τρόπους.

Καταρχάς μπορούμε να επιλέξουμε τα αρχεία που θέλουμε και να τα σύρουμε στον φάκελο προορισμού με την χρήση του αριστερού πλήκτρου του ποντικιού.

Αν δεν μας βολεύει η προηγούμενη μέθοδος τότε μπορούμε να επιλέξουμε τα αρχεία που θέλουμε και με σύρσιμο με το δεξί πλήκτρο πηγαίνουμε στον φάκελο που θέλουμε. Εκεί αφήνουμε το δεξί πλήκτρο του ποντικιού και από το μενού που εμφανίζεται επιλέγουμε μετακίνηση.

Πρέπει να επισημάνουμε πως η πρώτη μέθοδος δεν έχει τα αναμενόμενα αποτελέσματα όταν ο φάκελος προορισμού και ο πηγαίος φάκελος δεν είναι στον ίδιο δίσκο.

6.11.2 Μετακίνηση στον κάδο

Αν μετακινήσουμε τα αρχεία μας στον κάδο ανακυκλώσεως είναι το ίδιο πράγμα σαν να τα διαγράψουμε. Φυσικά σε αυτήν την περίπτωση μπορούμε να ακυρώσουμε την διαγραφή όποιων αρχείων θέλουμε, απλώς φέρνοντας τα αρχεία πίσω από τον φάκελο του κάδου.

6.12 Αντιγραφή αρχείων

Αν θέλουμε απλώς να αντιγράψουμε αρχεία και όχι να τα μετακινήσουμε τότε χρησιμοποιούμε δύο μεθόδους παρόμοιες με τις προηγούμενες.

Η πρώτη μέθοδος είναι να επιλέξουμε τα αρχεία που θέλουμε στον πηγαίο φάκελο και να τα σύρουμε στον φάκελο προορισμού με το δεξί πλήκτρο. Φτάνοντας εκεί μπορούμε να διαλέξουμε Αντιγραφή.

Μια δεύτερη, πιο εύκολη, μέθοδος είναι να διαλέξουμε τα αρχεία που θέλουμε και με πατημένο το <CTRL> να τα σύρουμε στον φάκελο που θέλουμε.

Πρέπει να επισημανθεί πως και οι δύο μέθοδοι εγγυώνται την αντιγραφή των αρχείων, ακόμα και στην περίπτωση των διαφορετικών δίσκων.

6.13 Ιδιότητες αρχείων

Τα αρχεία δεν φυλάσσονται στον δίσκο απλώς με τα περιεχόμενά τους, αλλά και με κάποιες ιδιότητες βοηθώντας το σύστημα να τα ταξινομεί ευκολότερα αλλά και να τα αναζητεί καλύτερα.

Για να δούμε τις ιδιότητες ενός ή περισσότερων αρχείων επιλέγουμε τα αρχεία που θέλουμε, δίνουμε δεξί κλικ και στην συνέχεια επιλέγουμε ιδιότητες από το μενού που εμφανίζεται. Στο παράθυρο που θα εμφανιστεί μπορούμε να δούμε μεταξύ άλλων τύπο αρχείων, φάκελο, μέγεθος, όνομα κατά MSDOS, ημερομηνία δημιουργίας, ημερομηνία τελευταίας προσπελάσεως, χαρακτηριστικά κ.ά. Αν στο παράθυρο αυτό ενεργοποιήσουμε την επιλογή ReadOnly τότε τα συγκεκριμένα αρχεία είναι μόνον για ανάγνωση και δεν μπορούμε να τα τροποποιήσουμε χωρίς να αλλάξουμε και πάλι αυτό το χαρακτηριστικό. Αν ενεργοποιήσουμε την επιλογή Κρυφό, τότε τα αρχεία δεν θα φαίνονται όταν ψάχνουμε στα περιεχόμενα ενός φακέλου.

6.14 Εκτελέσιμα αρχεία

Εκτελέσιμα θεωρούνται τα αρχεία εκείνα που είναι εφαρμογές. Όταν κάνουμε διπλό κλικ πάνω σε τέτοια αρχεία αυτά θα εκτελούνται χωρίς την μεσολάβηση άλλου προγράμματος. Γενικά τα εκτελέσιμα αρχεία χαρακτηρίζονται εφαρμογή από το σύστημα και είναι εκείνα που έχουν κατάληξη .exe, .bat, .com, .inf, .pif. Αν ένα αρχείο δεν είναι εκτελέσιμο τότε διπλό πάτημα πάνω στο αρχείο θα καλέσει την αντίστοιχη εφαρμογή που συσχετίζεται με το αρχείο. Έτσι διπλοπατώντας

σε ένα έγγραφο κειμένου θα κληθεί ο notepad για να ανοίξει το συγκεκριμένο έγγραφο.

6.15 Αναζήτηση αρχείων σε φακέλους

Σε πολλές περιπτώσεις δεν γνωρίζουμε που βρίσκεται ένα αρχείο ή φάκελος. Θα μπορούσαμε να ψάξουμε στον δίσκο σειριακά, αλλά φυσικά κάτι τέτοιο είναι ανέφικτο για περιπτώσεις που δεν ξέρουμε και πολλά πράγματα για αυτό το αρχείο. Για παράδειγμα μπορεί να ξέρουμε τα τέσσερα πρώτα γράμματα του ονόματος του αρχείου και όχι τα υπόλοιπα. Σε αυτήν την περίπτωση χρησιμοποιούμε ένα βοήθημα που λέγεται εύρεση αρχείων.

Ανοίγουμε την εύρεση αρχείων δίνοντας ένα ραχή→εύρεση→αρχεία και φακέλοι. Η πρώτη καρτέλα ονομάζεται Name & Location.

6.15.1 Όνομα και Θέση

Στην πρώτη καρτέλα μπορούμε να ψάξουμε για αρχεία σύμφωνα με το όνομά τους ή σύμφωνα με κάποια συμβολοσειρά που μπορεί να περιέχουν. Στο πλαίσιο Με όνομα δίνουμε το όνομα ή το πρότυπο για το όνομα του αρχείου που θέλουμε. Όταν λέμε πως δίνουμε πρότυπο εννοούμε πως δίνουμε κάποιο όνομα με χαρακτήρες μπαλαντέρ μέσα. Χαρακτήρες μπαλαντέρ μπορούν να είναι το * ή το ?. Το * σημαίνει οποιαδήποτε σειρά χαρακτήρων και το ? σημαίνει 1 και μόνο 1 χαρακτήρας. Στο πλαίσιο Containing text μπορούμε να βάλουμε (αν θέλουμε) κάποιο κείμενο που μπορεί να περιέχεται σε αυτά τα αρχεία. Στο πλαίσιο Αναζήτηση Σε ορίζουμε τον δίσκο ή φάκελο στον οποίο θα γίνει η αναζήτηση.

6.15.2 Ημερομηνία

Με την καρτέλα αυτή μπορούμε να ψάξουμε για αρχεία με βάση την ημερομηνία δημιουργίας τους.

6.16 Windows Explorer

Είναι το πρόγραμμα με το οποίο διαχειριζόμαστε τα αρχεία του υπολογιστή μας. Για να ανοίξουμε το συγκεκριμένο πρόγραμμα δίνουμε ένα ραχή → προγράμματα → εξερεύνηση των Windows. Το πρόγραμμα αυτό το χειριζόμαστε σε κάθε περίπτωση και το έχουμε δουλέψει μέχρι τώρα ταν κάναμε αντιγραφές αρχείων ή στιδήποτε άλλο. Το κυρίως παράθυρο του συστήματος είναι χωρισμένο σε δύο τμήματα, ένα μικρότερο και ένα μεγαλύτερο. Στο μικρότερο έχουμε όλα τα αρχεία του συστήματος μας με ιεραρχικό τρόπο. Εκεί βλέπουμε τους φακέλους του συστήματος με ένα + ή - μπροστά. Πατώντας το + αυτό γίνεται - και τα περιεχόμενα του φακέλου ανόγουν προς τα κάτω και ταυτόχρονα στο δεξιό τμήμα βλέπουμε όλα τα αρχεία του συγκεκριμένου φακέλου. Αν πατήσουμε το - αυτό γίνεται + και ο φάκελος κλείνει προς τα πάνω στο αριστερό τμήμα.

Στο κάτω μέρος του Windows Explorer υπάρχει μία μπάρα που δείχνει περισσότερες πληροφορίες για τον φάκελο που διαλέγουμε. Τέτοιες πληροφορίες είναι το σύνολο των αρχείων καθώς και το συνολικό μέγεθός τους.

6.16.1 Πεδίο διεύθυνσης

Στο πεδίο διεύθυνση μπορούμε να βάζουμε απόλυτες διαδρομές προς ένα αρχείο και πατώντας <CR> θα μετακινούμαστε απευθείας σε εκείνη την θέση. Η Microsoft ονομάζει διεύθυνση αυτό το πεδίο γιατί θεωρητικά το πρόγραμμα μπορεί να χρησιμεύσει και για πλοήγηση στο δίκτυο.

6.16.2 Πλήκτρα Πλοηγώσεως

Πατώντας το κουμπί Πίσω πηγαίνουμε έναν φάκελο πιο πίσω στις επιλογές μας, αν βέβαια υπάρχουν κάποιες. Πατώντας το Μπροστά πηγαίνουμε μία επιλογή πιο μπροστά, αν βέβαια υπήρξε μετακίνηση στο παρελθόν. Πατώντας την επιλογή Πάνω τότε πηγαίνουμε έναν φάκελο πιο πίσω.

6.16.3 Αντιγραφή αρχείων

Μπορούμε με το ποντίκι να επιλέξουμε όσα αρχεία θέλουμε από το δεξιό τμήμα της εξερευνήσεως των Windows. Στην συνέχεια πατώντας το κουμπί Αντιγραφή τα αρχεία αντιγράφονται σε ειδική περιοχή της μνήμης που ονομάζεται buffer. Αν πατήσουμε το Αποκοπή τα αρχεία μεταφέρονται στον buffer και φεύγουν από εκεί που είμαστε. Αν πατήσουμε το Διαγραφή τα επιλεγθέντα αρχεία διαγράφονται. Πατώντας το κουμπί Επικόλληση ότι βρίσκεται στον buffer αντιγράφεται στο δεξιό τμήμα της Εξερευνήσεως των Windows. Αν έχουμε αποκόψει αρχεία και δεν τα επικολλήσουμε κάπου τότε η αποκοπή ακυρώνεται.

6.16.4 Προβολή αρχείων

Καθορίζοντας διαφορετικό τρόπο θεάσεως αρχείων θα μπορούμε εύκολα να βρίσκουμε τα αρχεία που μας ενδιαφέρουν. Δίνοντας Προβολή → Μικρά εικονίδια θα βλέπουμε τα αρχεία του δεξιού τμήματος της εξερευνήσεως των Windows με μικρά εικονίδια. Δίνοντας Προβολή → Μεγάλα εικονίδια θα βλέπουμε τα αρχεία του δεξιού τμήματος των Windows με μεγάλα εικονίδια. Επιλέγοντας Προβολή → Λεπτομέρειες θα βλέπουμε τα αρχεία του δεξιού τμήματος των Windows με λεπτομέρειες για το μέγεθος και το είδος των αρχείων.

6.17 Εργασίες

1. Αλλάξτε το όνομα του δίσκου C:
2. Μετακινηθείτε στον φάκελο C:\windows\command.
3. Μετακινηθείτε στον φάκελο C:\iwindows\Start Menu και στην συνέχεια γυρίστε έναν φάκελο πίσω και ανοίξτε τον φάκελο System.

4. Δημιουργήσατε έναν φάκελο με το όνομά σας στην Επιφάνεια Εργασίας.
5. Μέσα στον φάκελο με το όνομά σας δημιουργήσατε δύο φακέλους. Ο πρώτος θα έχει το όνομα του πατέρα σας και ο δεύτερος το όνομα της μητέρα σας. Επαναλάβετε το ίδιο για τον πατέρα και την μητέρα σας (Γενεαλογικό δένδρο).
6. Επιλέξατε ένα αρχείο στον φάκελο C:\windows.
7. Επιλέξατε 10 γειτονικά αρχεία στον φάκελο C:\windows.
8. Επιλέξατε 4 μη γειτονικά αρχεία στον φάκελο C:\windows\command.
9. Δημιουργήσατε δύο φακέλους στον προσωπικό σας φάκελο και διαγράψτε τους.
10. Δημιουργήσατε μία συντόμευση για το αρχείο C:\windows\notepad.exe στην επιφάνεια εργασίας.
11. Δημιουργήσατε μία συντόμευση για το αρχείο C:\windows\notepad.exe στον προσωπικό σας φάκελο.
12. Μετακινήστε τα μισά περιεχόμενα του προσωπικού σας φακέλου σε έναν φάκελο με το όνομα Αντίγραφο. Στην συνέχεια ξαναφέрте τα πίσω.
13. Αντιγράψτε όλα τα περιεχόμενα του προσωπικού σας φακέλου σε έναν φάκελο με το όνομα Αντίγραφο.
14. Δημιουργήστε ένα έγγραφο κειμένο με το όνομα ΔΟΚΙΜΗ στον προσωπικό σας φάκελο. Στην συνέχεια διαγράψτε και ακυρώστε την διαγραφή του παραπάνω αρχείου.
15. Βρείτε όλα τα εκτελέσιμα αρχεία του H/Y σας.
16. Βρείτε τα αρχεία ενός έτους στον H/Y σας.
17. Ανοίξτε όλα τα περιεχόμενα του φακέλου C:\windows.

Κεφάλαιο 7

MsDos

Για να ανοίξουμε το “πρόγραμμα” δίνουμε έναρξη → προγράμματα → γραμμή εντολών MSDOS.

7.1 Ονοματολογία

Τα Windows είναι λειτουργικό το οποίο έχει μεγάλα ονόματα για τα αρχεία του. Το MSDOS έχει 8 γράμματα για όνομα και 3 γράμματα για κατάληξη.

7.2 Εμφάνιση καταλόγων

Στην γραμμή εντολών του MSDOS υπάρχει κάθε φορά πριν το σήμα αναμονής εντολών η πλήρης διαδρομή προς τον φάκελο εργασίας. Φάκελος εργασίας είναι ο φάκελος ο οποίος επηρεάζεται από τις εντολές που γράφουμε στην γραμμή εντολών. Για να εμφανίσουμε τα περιεχόμενα αυτού του φακέλου δίνουμε dir. Τα αρχεία εμφανίζονται με το όνομα κατά MSDOS στην αρχή, μέγεθος και ημερομηνία τροποποιήσεως στην συνέχεια και όνομα κατά windows στο τέλος. Πρέπει να επισημάνουμε πως σε αυτό το βιβλίο οι όροι κατάλογος και φάκελος είναι ταυτόσημοι. Αν δεν προλαβαίνουμε τις οθόνες που κατεβαίνουν προς τα κάτω μπορούμε να δώσουμε dir /p και θα βλέπουμε τα περιεχόμενα του φακέλου ανά σελίδα.

Στο MSDOS υπάρχει η σχετική ονομασία και η απόλυτη ονομασία. Αν ένα αρχείο έχει όνομα που ξεκινά με C: ή άλλο δίσκο τότε μιλάμε για απόλυτη ονομασία αλλιώς μιλάμε για σχετική ονομασία.

7.3 Πλοήγηση σε καταλόγους

Μπορούμε να μετακινούμαστε από φάκελο σε φάκελο με την εντολή cd. Δίνοντας cd .. μετακινούμαστε έναν φάκελο πιο πίσω στο δένδρο των φακέλων. Αν δώσουμε cd folder_name μετακινούμαστε στον φάκελο που έχει όνομα folder_name.

7.4 Δημιουργία φακέλων

Για να δημιουργήσουμε έναν φάκελο με όνομα `folder` θα δίνουμε `mkdir folder` ή απλώς `md folder`.

7.5 Αντιγραφή αρχείων

Για να αντιγράψουμε ένα αρχείο σε ένα άλλο πολύ απλά δίνουμε `copy source_file destination_file`. Με το όνομα `source_file` συμβολίζουμε το αρχείο πηγής και με `destination_file` το αρχείο προορισμού.

7.6 Μετακίνηση αρχείων

Για να μετακινήσουμε ένα αρχείο σε άλλο σημείο δίνουμε `move source_file destination_file`.

7.7 Διαγραφή αρχείων

Για να διαγράψουμε ένα αρχείο θα δίνουμε `del όνομα_αρχείου`. Πρέπει να επισημανθεί πως με αυτόν τον τρόπο δεν μπορούμε να βρούμε τα αρχεία μας από τον κάδο ανακυκλώσεως, αφού διαγράφονται οριστικά. Ουσιαστικά η διαγραφή με την τεχνική των Windows είναι απλώς μετακίνηση αρχείων σε κάποιον φάκελο.

7.8 Εκτέλεση εντολών

Για να εκτελέσουμε οποιαδήποτε εντολή μπορούμε να δώσουμε το όνομα της εντολής στην γραμμή εντολών του `msdos` και να πατήσουμε το `<CR>`.

7.9 Ο κειμενογράφος `edit`.

Ο κειμενογράφος είναι ένα απλός κειμενογράφος χωρίς όμως τους περιορισμούς του κειμενογράφου `notepad`. Για να το ανοίξουμε δίνουμε `edit` στην γραμμή εντολών του `MSDOS`.

Περιεχόμενα

1	Εισαγωγικά θέματα	1
1.1	Τα μέρη του H/Y	1
1.2	Χειρισμός πληκτρολογίου	1
1.2.1	Κεφαλαία - Μικρά	1
1.2.2	Διάκενα	2
1.2.3	Διαγραφή Χαρακτήρων	2
1.3	Χειρισμός ποντικιού	2
1.3.1	ΚΛΙΚ	2
1.3.2	Διπλό κλικ	2
1.3.3	Επιλογή και απόθεση	2
1.3.4	Δείκτες ποντικιού	3
1.4	Προγράμματα	3
1.4.1	Προγράμματα Συστήματος	4
1.4.2	Προγράμματα Εφαρμογής	4
1.5	Η έννοια του παραθύρου εφαρμογής	4
1.6	Τα πλήκτρα των παραθύρων	4
1.7	Μπάρα Τίτλου	4
1.8	Μενού παραθύρου	5
1.9	Γωνίες παραθύρου	5
1.10	Εκτέλεση προγραμμάτων	5
1.11	Εργασίες	5
2	Η γραμμή εργασιών	7
2.1	Συστατικά στοιχεία της γραμμής εργασιών	7
2.2	Αλλαγή ημερομηνίας και ώρας.	7
2.3	Ιδιότητες γραμμής εργασιών	7
2.3.1	Πάντα σε πρώτο πλάνο	8
2.3.2	Αυτόματη Απόκρυψη	8
2.3.3	Εμφάνιση μικρών εικονιδίων	8
2.3.4	Εμφάνιση Ρολογιού	8
2.4	Θέση γραμμής εργασιών	8
2.5	Ανάλυση οθόνης	8
2.6	Γραμματοσειρές	8
2.6.1	Bitmap γραμματοσειρές	9

2.6.2	Γραμματοσειρές τύπου 1	9
2.7	Αλλαγή γλώσσας.	9
2.8	Ένταση ήχου	9
2.9	Παράθυρα στην γραμμή εργασιών	9
2.10	Το κουμπί “Έναρξη”.	10
2.11	Εργασίες	10
3	Επιφάνεια εργασίας	11
3.1	Τα εικονίδια της επιφάνειας εργασίας	11
3.2	Αλλαγή υπόβαθρου	11
3.2.1	Φωτογραφίες	11
3.2.2	Μοτίβα	12
3.3	Αλλαγή προφυλάξεως οθόνης	12
3.4	Αλλαγή χρωμάτων παραθύρων	12
3.5	Επιλογή θέματος	12
3.6	Εργασίες	13
4	Εργαλεία των Windows	14
4.1	Αριθμομηχανή	14
4.1.1	Απλές πράξεις	14
4.1.2	Πράξεις στην μνήμη	14
4.1.3	Επιστημονική αριθμομηχανή	15
4.2	Notepad	15
4.2.1	Περιορισμοί	15
4.2.2	Πλοήγηση κειμένου	15
4.2.3	Επιλογή Κειμένου	16
4.2.4	Το μενού Αρχείο	16
4.2.5	Το μενού Επεξεργασία	17
4.2.6	Το μενού Εύρεση	17
4.3	Ζωγραφική	17
4.3.1	Παλέττα χρωμάτων	18
4.3.2	Εργαλειοθήκη	18
4.3.3	Το μενού αρχείο	19
4.3.4	Το μενού προβολή	19
4.3.5	Το μενού εικόνα	20
4.4	Wordpad	20
4.4.1	Γραμμή εργαλείων	20
4.4.2	Η έννοια της στοιχίσεως	21
4.4.3	Η έννοια της περιοχής κειμένου	22
4.4.4	Η έννοια της παραγράφου	22
4.4.5	Το μενού αρχείο	22
4.4.6	Το μενού επεξεργασία	22
4.4.7	Έξυπνο cut & paste	22
4.4.8	Το μενού εισαγωγή	22
4.4.9	Το μενού Μορφή	23
4.5	Αποκατάτμηση δίσκων	23

4.6	Εκκαθάριση δίσκων	23
4.7	Έλεγχος δίσκων	23
4.8	Εργασίες	23
5	Ρυθμίσεις	25
5.1	Προσθήκη υλικού	25
5.2	Προσθαφαίρεση προγραμμάτων	25
5.3	Ημερομηνία	25
5.4	Ιδιότητες οθόνης	25
5.5	Ήχοι	26
5.6	Γραμματοσειρές	26
5.7	Ποντίκι	26
5.8	Πληκτρολόγιο	26
6	Διαχείριση αρχείων	27
6.1	Το εικονίδιο ο H/Y μου	27
6.2	Ανοίγοντας δίσκους	27
6.3	Η έννοια του byte	27
6.4	Η έννοια του φακέλου	28
6.5	Άνοιγμα φακέλων	28
6.6	Δημιουργία αρχείων και φακέλων	28
6.6.1	Δημιουργία στην Επιφάνεια Εργασίας	29
6.6.2	Δημιουργία σε άλλον φάκελο	29
6.7	Επιλογή αρχείων και φακέλων	29
6.8	Διαγραφή αρχείων	29
6.9	Το εικονίδιο Κάδος Ανακυκλώσεως	29
6.10	Συντομεύσεις	30
6.11	Μετακίνηση αρχείων	30
6.11.1	Απλή μετακίνηση	30
6.11.2	Μετακίνηση στον κάδο	31
6.12	Αντιγραφή αρχείων	31
6.13	Ιδιότητες αρχείων	31
6.14	Εκτελέσιμα αρχεία	31
6.15	Αναζήτηση αρχείων σε φακέλους	32
6.15.1	Όνομα και Θέση	32
6.15.2	Ημερομηνία	32
6.16	Windows Explorer	32
6.16.1	Πεδίο διεύθυνσης	33
6.16.2	Πλήκτρα Πλοηγήσεως	33
6.16.3	Αντιγραφή αρχείων	33
6.16.4	Προβολή αρχείων	33
6.17	Εργασίες	33

7	MsDos	35
7.1	Ονοματολογία	35
7.2	Εμφάνιση καταλόγων	35
7.3	Πλοήγηση σε καταλόγους	35
7.4	Δημιουργία φακέλων	36
7.5	Αντιγραφή αρχείων	36
7.6	Μετακίνηση αρχείων	36
7.7	Διαγραφή αρχείων	36
7.8	Εκτέλεση εντολών	36
7.9	Ο κειμενογράφος edit.	36